

Хищник
Руководство игрока
Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Кристин Бирд, Дэйв Брукшоу, Миранда Калис, Даниэль Лоусон, Мэттью Макфарланд, Вивиан Поль, Рене Ричи, Лис Шилс, Кэт Вельдт и Сэм Янг

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Дилан Уолш

Художники: Дрю Такер, Эндрю Трабболд, Луис Санц, Джастин Норман, Брайан Лебланк, Майк Чейни

Арт-директор: Майк Чейни

Вёрстка: Чарльз Райт и Майк Чейни

Креативный директор: Ричард Томас.

Содержание

• Вступление	4
• Глава первая: Быть чудовищем	5
• Глава вторая: Семьи и Голод	11
• Глава третья: Кошмары, сорвавшиеся с цепей	61
• Глава четвёртая: В кругу чудовищ	107
• Глава пятая: Наследия и горизонты	117

Вступление

Хищники не хотели подобной жизни. Никто из них не просил о кошмарных силах, которыми наделило их Поглощение, и никто не хотел нести человечеству свои ужасающие Уроки. Однако здесь можно увидеть и светлую сторону.

Поскольку у Хищников не существует чёткого представления о том, что *значит* быть Отпрыском Тёмной матери, каждый из них может сам решить, в чём будет заключаться дальнейшая суть его жизни.

Один будет наслаждаться устрашением смертных, другой – жалеть их и наставлять на путь добродетели, третий – упиваться общением с представителями иных сверхъестественных рас.

У Хищников попросту не существует “ложного” или “ошибочного” образа жизни. Каждый сам выбирает, каким чудовищем он хочет стать.

Тема и атмосфера

Как и оригинальная книга правил, **Beast: the Primordial**, это руководство черпает вдохновение в темах семьи, принятия своей сущности, неутолимого голода и неотъемлемой странности Хроник Тьмы. Вместе с тем, эта книга значительно уменьшает роль других сеттингов в мире **Beast: the Primordial** и сосредотачивается на самих Отпрысках Тёмной матери.

И к слову о Тёмной матери: в этой книге вы найдёте массу новых идей о том, что может значить для протагонистов родство с этим легендарным созданием. Тем не менее, следует предупредить вас сразу: мы не станем говорить, кто она и откуда явилась в наш мир. Ответа на этот вопрос просто не существует. Вы сами определяете, что представляет собой эта сущность – или же оставляете этот вопрос за рамками повествования.

Чем больше, тем лучше

И ещё одно авторское предупреждение, прежде чем вы перелистнёте эту страницу. Уже начиная с первой главы, вас ждёт целая масса новшеств – от небольших Кошмаров и Атавизмов до полноценных Семей и подвигов Голода. С точки зрения сеттинга предполагается, что эти Семьи, разновидности Голода, Атавизмы и прочие тёмные силы существовали *всегда*. Если вы принимаете нашу точку зрения, ни один Анаким в вашей истории не должен говорить о *появлении* Семьи Ингума. Ни один Тиран не должен намекать на молодость Подстрекателей.

Больше того: вы можете развить эту идею и внедрять в сеттинг собственные виды Голода, Семьи, Кошмары и Атавизмы. Никто не говорит, что миру Отродий известны лишь семь Семей. Действуйте! Вдохновляйтесь и создавайте новых чудовищ!

Глава первая:

Быть чудовищем

У вас есть сила – однако у вас есть и выбор. Вы выросли среди людей и, возможно, некоторое время даже считали себя одним из них. Вы видели, как они живут. Видели, как меняется их поведение, когда они думают, что никто их не видит. Видели, как живут богатые, а как – бедные и преступники.

Так что вы думаете об этих созданиях, искренне верящих в свой уникальный статус разумных существ? Любите вы их или ненавидите? Жалеете или презираете? Хотите ли вы научить их чему-нибудь ценному – или просто обрушить на них свой гнев?

Поглощение

Но прежде чем вы ответите на эти вопросы, стоит подумать о том, что для вас значит жизнь в теле воплощённого ужаса. Кошмары напоминают смертным, насколько они хрупки и бессильны. Даже вам самим время от времени приходится вспоминать, что и у ваших сил есть пределы. Схватки с Героями, столкновения с обозлёнными или попросту глупыми Хищниками, опасности, нависающие над вашими родственниками – всё это может напомнить вам, что и ваша жизнь не лишена кошмаров.

Однако между кошмарами смертных и Хищников есть огромная, фундаментальная разница. Хищники не боятся кошмаров. Они извлекают из них уроки – и даже Уроки, – которые затем они могут нести человечеству.

Главным из подобных уроков для каждого Отпрыска становится момент его Поглощения. Хотя многие Хищники полагают, что они с самого детства были обречены на превращение в новых Отродий, секрет заключается в том, что многих людей превращают в чудовищ *другие* Хищники. Выражаясь конкретнее, многие люди стали Отродьями потому, что в тот или момент их жизни ими заинтересовался один из Отпрысков Тёмной матери.

Этот Отпрыск почувствовал в своей жертве потенциал к настоящей жизни, к несению философских Уроков, к превращению в нового Отпрыска Тёмной матери. Тогда он начал обрушивать на своего избранника один кошмар за другим, пока жертву не посетила судьбоносная грёза, в которой она устала убегать и развернулась навстречу своему преследователю.

Говоря ещё более простым языком, хотя многие Хищники пробуждаются сами, многих из них породили другие Отродья. Хищники, знающие об этом феномене, до сих пор спорят о том, возможно ли превратить в монстра *любого* смертного или только того, у которого был некий изначальный потенциал к жизни Хищника. Ответа на этот вопрос не знает никто. Но так или иначе, далеко не одно Отродье явилось в мир плоти и крови потому, что его пробудил другой Хищник.

Суть Поглощения

Вне зависимости от того, превращается ли человек в чудовище сам или по воле другого Хищника, его реакция на своё Поглощение определяет многие

психологические аспекты, с которыми он будет сталкиваться в дальнейшем. Человек, считающий, что его превратили в монстра насильно, может стыдиться своей природы и считать каждый Урок преступлением против общественной этики и морали. Человек, убеждённый в том, что ему было предназначено стать чудовищем, может упиваться своей новой жизнью и не придавать мукам собственных жертв никакого значения.

А это поднимает в обществе Хищников новый философский вопрос, который оживлённо обсуждают десятки Отродий по всему миру. Поскольку – как говорилось выше – многие люди становятся Хищниками по воле других чудовищ, "создатель" нового Отпрыска косвенно определяет его личность и поведение.

Монстр, пробуждающий новых потомков без малейших признаков жалости, часто создаёт ожесточённых, но ненавидящих себя монстров, некоторые из которых обладают целым букетом психических отклонений. Хищник, пытающийся объяснить своему избраннику сущность его новой жизни, скорее всего, породит более здорового – с интеллектуально-психической точки зрения – монстра, хотя такой Отпрыск нередко перестаёт ассоциировать себя с человеческой расой, поскольку сам выбирает жизнь монстра и больше не видит смысла испытывать к людям какие-либо эмоции.

Тварь

Отдельного рассмотрения требуют и отношения Хищника с его Тварью. Многие Хищники не проводят явных границ между собой и Тварью, считая и то и другое чем-то вроде костюмов, которые они надевают на свою настоящую личность. Вместе с тем, среди Отродий хватает чудовищ, которые никогда не согласятся видеть в Твари часть своей истинной сущности. Встречаются те, кто вообще убеждён, что остался простым человеком. Такие Отродья считают Тварь монстром, которого они вынуждены кормить в силу таинственного проклятия.

Вне зависимости от своих отношений с Тварью, когда Отродье сливается с ней воедино (например, при посещении Логова), он руководствуется *в первую очередь* интересами Твари, а не своей человеческой личности.

Только в тех редких случаях, когда Хищник буквально отказывается признавать Тварь частью собственной сущности, слияние с её телом вызывает у него психологическое отторжение и заставляет воспринимать её интересы как *важные*, но чужие. В таком состоянии Хищник может ощущать пребывание в теле Твари как управление громоздким "суперкостюмом".

Твари в физическом мире

Как бы редко это ни происходило с Хищниками, иногда в силу странных Анафем, проклятий или других эффектов им приходится отделиться от тела собственной Твари, даже когда они пребывают в физическом мире. Например, Хищник может выбраться в теле Твари из собственного Логова и уже здесь, в материальном измерении, стать жертвой уникальной Анафемы, отделяющей его тело от Твари.

В таком случае Тварь старается перебраться в то место, которое лучше всего подходит её сущности. Например, Эшмаки может обернуться ночной совой и присесть на ветку, а водный змей – броситься в волны.

Тварь и её обличье

Хотя некоторые Отпрыски убеждены, что обличье Твари даровано им от рождения и не подлежит изменениям, истина заключается в том, что Тварь может медленно трансформироваться в зависимости от личности и желаний самого Хищника. Например, если Макара получит тело морского чудовища, щеголяющего сразу несколькими конечностями, позаимствованными у целого ряда водных существ, он может прийти к выводу, что такое сочетание органов и конечностей невозможно с биологической точки зрения – и понемногу изменить облик на более обоснованный с позиций науки и здравого смысла.

Голодные муки

Большое воздействие на мировоззрение Хищника оказывает и степень его Сытости. И если на трёх промежуточных стадиях Сытости – от Голодания до Пресыщения – его интересы, порывы и цели определяются им самим, то крайние степени Голода – Исступление и Покой – заслуживают отдельного обсуждения.

В состоянии Исступления Хищник теряет даже малейшие признаки рациональной мысли. “Голос” его ревущей Твари становится таким громким, что Хищник в принципе не способен сосредоточиться ни на чём, кроме попыток найти себе как можно более лёгкую добычу.

В состоянии Покоя Тварь настолько расслабляется, что начинает влиять и на человеческую оболочку Хищника. Пока персонаж пребывает в таком состоянии, ему становится попросту *лень* предпринимать физические действия. Даже если он знает, что это не может не привести к неприятностям, он постарается сделать настолько мало движений, насколько это возможно.

Как именно он воспринимает своё кормление – с энтузиазмом, страстью, апатией или отвращением – сильно зависит от его Поглощения. Если человек не хотел становиться чудовищем, он может содрогаться всякий раз, когда видит ужас и боль в глазах своей жертвы. Если Отродье само хотело избавиться ото всяких связей с человеческой расой, оно может наблюдать за муками жертвы с поистине экстатическим восторгом.

Голод и нравственность

Хотя среди Хищников всегда было достаточно тех, кто привык относиться к смертным как к инструментам для утоления Голода, многие Отпрыски Тёмной матери тяготятся необходимостью причинять людям боль.

Прежде всего здесь стоит отметить, что многие Хищники не считают, что *вынужденные* преступления и дурные поступки делают плохими их самих. Некоторые даже могут открыто “сваливать” всю вину на Тварь или обстоятельства своего Поглощения. Тем не менее, среди Хищников часто встречаются и действительно благородные, человечные или хотя бы дисциплинированные индивиды, которые стараются утолять свой Голод только за счёт отвратительных, злых и малоприятных людей.

Впрочем, даже такие Хищники знают, что если они затянут с охотой, Тварь подыщет себе жертву сама, и насыщение болью нормальных (и даже добрых) людей принесёт ей не меньшее удовольствие, чем муки преступников и злодеев.

И кроме того, по другую сторону спектра всегда находились Хищники, использующие свой Голод как оправдание для разрушительного и асоциального поведения. Почти в каждом городе есть чудовище, которое радо, что ему больше не нужно задаваться нравственными вопросами, которыми вынуждены задаваться простые люди.

Атавизмы

Нельзя обойти вниманием и психологическое восприятие сверхъестественных сил. Если на мировоззрение персонажа влияет даже смена различных степеней Сытости, то как воспринимаются Хищником его Кошмары и Атавизмы?

Прежде всего, Атавизмы косвенно сращивают человеческое тело Хищника с его Тварью, изменяя текущую точку материального мира так, чтобы она частично объединилась с Предвечной грёзой. Когда персонаж обращается к своим Атавизмам, его тело *физически* обретает определённые способности Твари, будь это колоссальная сила, гипнотическая притягательность или даже способность парить на высоте небоскрёба.

Чем больше времени Хищник проводит в Логове, тем более явным становится это физическое сращение человека и Твари. Фактически "изучение" новых Атавизмов означает не столько приобретение новых способностей, сколько способность человеческого тела Хищника перенимать всё более явные черты своей Твари.

Использование Атавизмов легко уподобить “обратному варианту” посещения Логова. Если при посещении Логова человеческое тело Отродья сливается с его Тварью, то при обращении к Атавизмам Хищник, напротив, призывает часть тела Твари в свою человеческую оболочку.

Это важно: Предложенное выше описание Атавизмов, при которых персонаж приобретает частичное сходство со своей Тварью, несколько обновляет правила, изначально описанные в книге **Beast: the Primordial Rulebook**. Вы вправе использовать тот вариант, который нравится вам самим. Кроме того, следите за описаниями: некоторые Атавизмы не предполагают буквального, визуального проявления Твари, какой бы вариант вы ни выбрали.

Кошмары

И совершенно иначе действуют умственные силы Твари: Кошмары, которые она способна вызывать в разуме смертных. Вместо того чтобы перетаскивать часть Предвечной грёзы в физический мир, Кошмары, напротив, забрасывают сознание жертвы в Предвечную грёзу.

Ещё менее очевиден тот факт, что изучение новых Кошмаров сопряжено для Хищников с сильным психическим стрессом. Для того чтобы понять, как действует новый Кошмар (то есть "приобрести его за очки опыта"), Хищник должен пережить его сам. Он должен испытать ужас этого Кошмара на себе, но – как и в случае с Поглощением – развернуться навстречу своему страху вместо того, чтобы убегать от него прочь.

Логово

Если Кошмары и Атавизмы многое говорят об отдельных сторонах его личности, Логово рассказывает подлинную историю его жизни. Каждый Чертог внутри Логова символизирует ту или иную победу, трагедию или другой переломный момент в жизни Отродья.

Фактически *каждая* охота, проведённая Хищником, может сформировать полноценный Чертог. Другой вопрос, будет ли (и способен ли) персонаж добавлять новые Чертоги к своему Логову. Однако в целом, хоть эта система и не подвержена определённым правилам, каждый раз, когда персонаж вызывает ужас у смертного или даже мистического существа, где-то в Предвечной грёзе образуется новый Чертог. Если его не добавит к своему Логову сам персонаж, возможно, Чертог станет частью *чужого* Логова – если этого захочет другой местный Хищник.

Система присвоения новых Чертогов была описана ещё в основной книге правил, однако стоит отдельно сказать о том, как этот процесс выглядит с точки зрения самих Хищников. Если персонаж обнаруживает незанятый Чертог и хочет присоединить его к Логову, он должен понять, что именно его сформировало. Он должен найти следы – или, если угодно, улики, – рассказывающие историю того кошмара, который пережил здесь тот или иной человек.

Выражаясь прямолинейнее, Хищник должен рассмотреть царапины, оставленные на земле исполинскими когтями, обрывки одежды, затерянные в траве, капли высохшей крови или обрезки ногтей, отсечённых смертным во время борьбы. Внутреннее чутьё подсказывает Отродью, как именно выглядела прошедшая здесь охота, однако он должен физически обнаружить эти следы. Иначе, не понимая сущности того события, которое породило Чертог, он будет не в состоянии присоединить его к Логову.

Анафема

Прежде чем обратиться к терминологии самих Хищников, следует привести один яркий пример. Когда маленький ребёнок слышит спор своих родителей, он зачастую не понимает и половины слов, которые они произносят. Однако он слышит, что на некоторые слова родители реагируют спокойно, а некоторые заставляют их злиться.

Представьте, что ребёнок услышал, как мать называет отца бранным словом. Ребёнок не знает, что это слово значит. Но по реакции отца он видит, что таким словом можно причинить боль. В следующий раз, когда родители станут кричать на него, ребёнок ответит им этим словом. И хотя он не будет понимать, что оно означает, он с удовлетворением увидит в глазах родителей возмущение, страх или даже обиду.

Именно этим Анафема так пугает Отродий. Вообразите, что вы натываетесь на человека, который смотрит на вас с лютой ненавистью.

– Лечь, Агата! – выкрикивает он вам в лицо.

Вы чувствуете, как ваши колени сами начинают сгибаться. Сжав руки, вы пытаетесь обратиться к своим Атавизмам и отрастить когти, но Тварь – впервые за долгое время – оказывается глуха к вашим мольбам.

– Я сказал: *лечь, Агата!* – кричит человек, и вы покорно ложитесь на землю.

Вы делаете это даже несмотря на то, что во всей округе нет никого по имени Агата.

Анафема представляет собой отголосок той силы, которую Хищники сами продемонстрировали человечеству. Для того чтобы стать Героем, человек должен либо подвергнуться силам Хищника сам, либо оказаться частью того коллектива людей, который страдает от Атавизмов, Кошмаров и других сил Отродья. Когда человек становится Героем, он – хоть и в значительно искажённом виде – наследует часть тех мистических сил, которыми Хищник терзал его или других местных жителей.

И подобно ребёнку с его бранным словом, Герой зачастую понятия не имеет, что означает его Анафема.

Выводки

Хотя, в отличие от своих дальних родственников из числа Прометидов и некоторых других созданий, Хищники не подвергаются бесконечным гонениям, они всё равно живут в мире, который их отвергает. Человечество не желает учиться – особенно когда Уроки, предложенные ему Хищниками, оказываются столь болезненными. Люди встречают мудрость и философию Хищников с оружием в руках. И для того, чтобы победить в этой тайной войне, Хищникам необходимы союзники.

Предвечная грёза это осознаёт – а потому сама сообщает Хищникам о том, что рядом с ними появилось то или иное Отродье. Это интуитивное понимание близости других Отпрысков не обладает достаточной силой, чтобы Отродье могло знать, где именно оно может отыскать другого Хищника – и уж точно Отродье не может интуитивно почувствовать, сколько Хищников живут в той или иной части света, – однако если в городском парке завёлся Эшмаки, это почувствуют все местные Хищники.

Как именно эти Отродья сойдутся друг с другом, зависит от их личности. Хотя утверждение о том, что Хищники видят друг в друге родственников, действительно можно считать аксиомой, далеко не каждое Отродье вызывает у других дружественные чувства. Хищники могут презирать, ненавидеть или хотя бы сторониться друг друга. Некоторые разжигают конфликты столь явные, что они приводят к длительным войнам, которые могут в итоге окончиться противостоянием нескольких выводков.

Но так или иначе, когда в городе появляется новый Хищник, большинство местных Отродий стараются встретиться с ним и составить о нём своё мнение. Приглашение в выводок означает, что новичок или чужеземец вызывает у других членов выводка *по меньшей мере* тёплые чувства.

Однако истинным выражением дружбы, доверия или даже любви становится совершенно другое событие: предложение объединить Логова в единый лабиринт из тоннелей, Чертогов, Нор и прочих коммуникаций в Предвечной грёзе. Хотя такое слияние и предоставляет огромные преимущества сразу всем членам выводка, маловероятно, чтобы Хищники предложили новичку объединить Логова, не питая к нему абсолютного доверия и не желая провозгласить новую эру триумфов, единства и понимания.

Глава вторая: Семьи и Голод

Семьи, порождённые Тёмной матерью, воплощают коллективные страхи всего человечества. И хотя у многих кошмаров нет имени, эти имена есть у зловещих династий, к которым принадлежат все Хищники. В большинстве частей света известно семь подобных династий – и если только вы не находитесь посередине хроники, основанной на более ранних материалах **Beast: the Primordial**, считайте, что их всегда было семь, а не пять.

Тем не менее, Хищники подсознательно чувствуют, что где-то в мире могут существовать и более редкие представители их обширного рода. Членов семи основных династий следует считать просто самыми известными и многочисленными из Хищников – но ни в коем случае не единственными.

Два слова о формате

Помимо представления двух новых Семей – Ингума и Талассии, – эта глава сосредотачивается и на отыгрыше ролей, связанных с пятью другими Семьями, хорошо известным читателям по другим книгам сеттинга. В целом эти описания следуют тому же формату, который был приведён и в основной книге правил – однако следите за новшествами!

Ингума: Страх чужаков

– *Построиться!* – кричит сержант, и новобранцы образуют красивую, аккуратную линию из мускулистых, вытянутых тел. Подумать только: десятки мужчин и женщин в одной униформе, и каждый готов бороться в бой по одному его слову!.. Это заставляет его сердце биться от гордости.

Но когда он начинает прохаживаться мимо новобранцев, один кажется ему незнакомым. Каштановые волосы, карие глаза – вроде бы ничего особенного, но он выглядит каким-то... чужим. Сержант проверяет его имя в списке. Джон Смит. Его имя действительно присутствует в списке, хотя сержант помнил, что ещё вчера его не было.

Бог с ним, документы о переводе то и дело теряются. Конечно, в этом нет ничего необычного. Но почему с появлением этого Джона Смита весь взвод кажется таким испуганным – и с началом учений начинает бежать быстрее?

Ингума считаются самой молодой Семьёй Хищников. О, не допустите ошибки: они появились ещё на заре времён, когда люди начали строить первые из своих городов. Но они зародились *позже* самого человечества – лишь с появлением поселений, в которых люди огородились от окружающего мира и начали делить себя на своих и чужаков.

Будучи воплощением ксенофобии, Ингума выглядят чуждыми для любого общества, в которое они попадают. Глядя на них, люди задаются вопросом, как они мыслят, чего хотят и какие тайны скрывают. Это не обязательно делает их иностранцами или представителями социальных меньшинств. Это просто делает их иными, нежели их собеседник – в любом смысле слова.

Когда женщина идёт по дурному району и стискивает свою сумочку, она подсознательно чувствует, как по её следам движется этот безликий монстр, Ингума. Когда в захолустное поселение приезжает новый сосед, который отнюдь не торопится налаживать отношения с окружающими, в городке пробуждается новый Ингума.

Даже если сам Хищник не выглядит *странным*, он всё равно окружает себя неопишуемой аурой неизвестности. Представьте себе уважаемого члена местного общества, который никогда не рассказывает о своём прошлом. Это Ингума. Представьте себе бизнесмена, который нажил огромное состояние, об истоках которого тоже никто не знает. Это Ингума.

И к слову о примерах.

Жизни

– Приятного полёта! – говорит она бесчисленным пассажирам каждый день, помогая им сканировать посадочный талон. Для многих её лицо становится последним, которое они видят в аэропорту. Но что намного тревожнее, ни один пассажир, столкнувшийся с ней, не может избавиться от назойливой мысли: “Что если её лицо – последнее, которое я вообще вижу в жизни?” И сгорбившийся от этой мысли, пассажир плетётся на самолёт. А её улыбка становится шире.

Ему просто нужно немного мелочи. Он сидит с табличкой в руке, и на ней написано: “Инвалид. Ветеран. Пожалуйста, помогите”). Люди ёжатся, проходя мимо него, и хотя он кажется безобидным, они подсознательно чувствуют, что не

хотят его разозлить. Но хотите секрет? Местные предприниматели иногда специально заглядывают к нему, чтобы бросить ему четвертак. Говорят, это повышает шансы на удачную сделку.

Он не знает, когда успел её нанять, но в данный момент она ведёт самую лучшую презентацию на его памяти. “И, как вы можете видеть из этого шаблона, – объясняет она, бегло подчёркивая важнейшие области с помощью лазерного указателя, – вы можете сэкономить около пяти минут времени в случае с каждым сотрудником”. Он понимает, что она предлагает безупречный расчёт, и его дело от этого только выиграет. Но он не может не чувствовать, что боится её и её знаний. Едва скрывая дрожь, он кивает, призывая её продолжать.

Истории

Гаитяне рассказывают истории о Метминви, Полночном хозяине. Говорят, высотой его тело достигает двух этажей, хотя ноги не отличаются толщиной и напоминают ходули. Он бродит по ночным деревням, отлавливая и поедая всех, кто вышел на улицу. Но он не трогает тех, кто сидит по домам, и местные жители ценят его как защитника, ибо его присутствие отпугивает бродяг и преступников.

Безликий японский призрак ноппера-бо часто притворяется человеком, но его лицо служит только маской, под которой ничего не скрывается. Ноппера-бо приходит к людям для того, чтобы давать им ценные советы. Если глупец отказывается слушать совет ноппера-бо, призрак временно оставляет его, чтобы позвать к нему в город своих товарищей. И тогда глупец начинает изо дня в день сталкиваться с незнакомцами, которые снимают с себя лица и повторяют ему тот же совет, который дал ему ноппера-бо, пока напуганная жертва не станет наконец мудрее.

В некоторых регионах Албании слово *каталонец* означает не только жителя испанской области, но и монстра, пришедшего во время испанской колонизации. Из-за ужасов, которые творили каталонские солдаты в тринадцатом и четырнадцатом веках, албанцы стали использовать слово “каталонец” в значении “человек без души” или “злая тварь”. Спустя несколько десятилетий в Албании начали появляться настоящие монстры, воплощающие этот архетип. Говорят, у них длинные тонкие ноги, напоминающие корабельные мачты, но нет коленей, которые позволяли бы им присесть. А потому они догоняют местных жителей и нависают над ними, наклоняясь в поясе всё ниже и ниже, пока не впиваются в них зубами.

Тварь

Истинное обличье Ингума часто меняется в зависимости от местного коллектива. Если местные жители боятся цыган, чудовище может приобрести их черты лица. Если весь город напуган террористической атакой, он может напоминать стереотипного ближневосточного мужчину со строгим, консервативным и нетерпимым выражением лица.

Многие Ингума не обладают лицами, отпечатками пальцев, тенями или другими естественными признаками живого человека. Иногда лицо Ингума напоминает нормальное человеческое, но меняется прямо на глазах у жертвы (порой даже сменяя одно лицо на другое из секунды в секунду в каком-то бешеном подоби

калейдоскопа). И конечно, некоторые Ингума приобретают лица тех, на кого смотрят в данный момент – включая собственного собеседника или жертву.

Некоторые Ингума напоминают людей, у которых спутаны местами различные органы или конечности: например, глаза могут располагаться на ладонях, а кисти рук – на ногах. Другие располагают избыточным числом органов или дополнительными рядами зубов.

Наконец, хватает Ингума, которые совмещают обычную человеческую плоть с каменными, металлическими и другими неорганическими элементами, что заставило далеко не одного демона принять Ингума за одного из своих соратников – и наоборот.

Право рождения

Любые попытки выдать себя за другого человека, внедриться в чужое общество или даже пройти проверку своего шпионского прикрытия приносят Ингума исключительный успех при трёх обычных вместо пяти. Всякий, кто пытается распознать в Ингума предателя или чужака, получает к соответствующим проверкам штраф в размере Логова самого Хищника.

Прозвище: Чужаки

Атавизмы: Чуждый разум, Доппельгангер, Себе враг

Логово

Каким бы ни было Логово Чужака, человек, оказавшийся в нём, чувствует себя не в своей тарелке. Он понимает, что не принадлежит к этому месту, однако любые попытки покинуть его тоже оказываются затруднительными. Как правило, жертва знает, что выход *есть*, однако никак не может его найти.

Стереотипы

Вампиры: Господи, вы и правда думаете, что Карли Саймон пела о вас?

Оборотни: При всей своей силе и ярости они ничего не способны сделать без своей стаи. И конечно, я не даю им об этом забыть.

Маги: С великой силой приходит великая паранойя.

Прометиды: Даже я не способен превратить жизнь своих жертв в тот кошмар, который эти создания проживают изо дня в день.

Подменыши: Как бы они ни пытались смешаться с людьми, рано или поздно им приходится бежать. Только я могу показать им, как на самом деле нужно становиться частью местного общества.

Мумии: Они едва ли не старше меня. *Едва ли.*

Демоны: Говорят, в обманах и прятках они не знают равных. Но даже они не могут прятаться от меня вечно.

Талассии: Страх заточения

Он знает, что это сон, и хочет проснуться. Он в безопасности в своей постели. Если бы только он мог открыть глаза и пошевелинуть рукой, сон бы закончился. Мир стал бы таким, каким он и должен быть. И он знает, что посылает правильные сигналы своим мышцам. Вот ему кажется, что рука уже пошевелинулась. Он хочет перевернуться на правый бок, но ощущает, что она всё ещё остаётся под левым. Нет, рука всё ещё лежит на прежнем месте. Ему показалось, что он двигался. Ему больше не хочется спать, но тело не отвечает на его мольбы.

Хищники не всегда хорошо понимают друг друга, однако меньше всего они понимают Талассиев. Названные так в честь римского бога свадьбы Талассия, в честь которого римляне похищали сабинянок, эти Отродья несут на себе проклятие, наложенное на их род всего одним – не необычайно могущественным – Героем.

Будучи, вероятно, не самым вдумчивым человеком, этот Герой пришёл к выводу, что Талассии непременно насилуют своих жертв и похищают их исключительно для удовлетворения сексуальных нужд. Хотя это практически не имело ничего общего с действительностью (Талассиям нужно лишь чувствовать страх человека, оторванного от дома), Герой пожелал, чтобы отныне весь мир знал о “постыдном пристрастии” всех Талассиев.

Эта Анафема, изречённая им на смертном одре, действует до сих пор, окружая Талассиев полумистической репутацией извращенцев, насильников и рабов своих сексуальных страстей. Даже когда смертный маг использует заклинания, пытаясь узнать что-нибудь о Талассиях, он получает смутные намёки на пристрастия этих Хищников к пыткам и изнасилованиям.

Неудивительно, что Талассии делают всё, чтобы очистить своё имя. В каком-то смысле это даже улучшает жизнь их пленников, поскольку многие Талассии стараются сделать их пребывание в своём Логове (или другом застенке) комфортным, даже если и вынужденным.

Повторим ещё раз для ясности: Талассии утоляют свой Голод, похищая людей и удерживая их вдали от дома. Сам метод похищения не имеет значения – более того, несмотря на репутацию некоторых Талассиев как “насильников” и “садистов”, мало кто из них действительно вредит своим жертвам. Для них важен сам факт похищения – и тот страх, который жертва испытывает в ожидании пыток, которых чаще всего *не следует* за похищением.

Жизни

Тюремщикам платят мало, и многие из них не торопятся работать по уставу точно так же, как начальство не спешит повышать им зарплату. Но только не он. Он исполняет всё, что от него требуется. В его блоке у заключённых нет даже камер: есть только крохотное пространство, в которое едва помещаются их тела. Но когда он проходит мимо них, никто не пытается с ним заговорить или бросить какое-нибудь оскорбление. Никто не хочет узнать, в какую дыру он запихнёт человека, который его обидел.

Её ученики не пропускают ни одной пары, не носят татуировок, не делают макияж и уж точно не едят за партой. Они не опаздывают. Они посещают каждое занятие и сидят от звонка до звонка, даже когда сильно болеют. Единственный способ уйти с её пар заключается в том, чтобы она сама прогнала студента... после чего его исключают из университета.

Он плачет на заднем сиденье автомобиля, умоляя маму снова почитать ему книгу, которая она читала тысячу раз. Она говорит, что занята, но он продолжает настаивать. Он знает, что рано или поздно ей придётся это сделать, потому что он имеет над ней какую-то власть. Ему всё равно, что она ненавидит эту книгу. Она её *прочтёт*. И снова, и снова, и снова.

Истории

Говорят, по Центральной Африке бродят *элоко* – маленькие существа, способные разевать пасть так широко, что в них помещается даже взрослый человек. Но они не хотят охотиться сами. Встретив человека, они погружают его в транс, заставляя его привести к ним своих любимых или друзей. И только обглодав их до костей, они берутся за своего подневольного помощника.

Леший, известный славянам по старым сказкам, живёт в лесу и выступает скорее как защитник своей территории, чем грозное чудище. Тем не менее, он иногда развлекается похищением заблудившихся детей или женщин, которых он любит щекотать до смерти. Похожее существо из славянского фольклора известно как Чёрт – оно тесно связано с фигурой Дьявола, но нередко изображается и как самостоятельный персонаж, находящий особое удовольствие в том, чтобы заманивать доверчивых глупцов в опасные ситуации.

В некоторых регионах Испании рассказывают истории об энкантадо – речных дельфинах, которые по ночам принимают обличье людей и ищут себе сексуальных партнёров. По окончании очередной вечеринки они уводят партнёров к реке, после чего обращаются дельфинами и затаскивают несчастных людей в воду, чтобы показать им свой дом – где те, как правило, тонут. Талассии и Макара до сих пор спорят, кто из них может претендовать на звание лучших воплощений энкантадо.

Тварь

Талассии редко выглядят грозно: большинство из них стараются соблазнять своих жертв и заманивать их в ловушки вместо того, чтобы загонять их в западню, преследуя по пятам.

Строго говоря, у Талассиев нет по-настоящему общих видовых признаков. Некоторые кажутся совершенно нормальными (даже если и привлекательными) людьми. Другие выглядят немного пугающе, иногда даже заставляя жертв путать их с Анаким. Какими бы ни были Талассии, они всегда окружены едва заметной аурой устрашения, которая заставляет их жертв избегать самой мысли о побеге.

Право рождения

Один раз в день Талассии могут выбрать одну конкретную жертву. Если чудовище проведёт рядом с жертвой по меньшей мере четыре часа, один из её Защитных Атрибутов (Выносливость, Самообладание или Решительность) понизится на единицу. Если на следующий день Талассию удастся провести ещё

четыре часа рядом с жертвой, штраф увеличится ещё на единицу – хотя при желании монстр может приписать штраф -1 ещё к одному Атрибуту. Суммарный штраф (даже распространённый на несколько Атрибутов) не может превышать Логово Хищника.

За каждый день, проведённый без встреч с Талассием, жертва восстанавливает по одному очку утраченного Атрибута. Талассий не может выбрать новую жертву, пока прежняя не восстановит все Атрибуты.

Прозвище: Тюремщики

Атавизмы: Муха в паутине, Удушающие кольца, Иллюзия безопасности

Логово

Всякий, кто оказался на территории этих Хищников, с первой минуты осознаёт, что у него нет ни малейшего шанса выйти наружу. Некоторые Логова напоминают тюрьмы или гигантские лабиринты. Другие меняют свой вид из минуты в минуту, мешая жертве понять, откуда она только что пришла в очередную комнату. И за каждым углом её поджидает Талассий, открыто дающий ей понять, что она никогда не вернётся домой.

Стереотипы

Вампиры: Их кровь так сильна, что один лишь её глоток подчиняет смертного воле вампира на долгие месяцы.

Оборотни: Даже если вам удалось нацепить на них ошейник, не путайте их с питомцами. Это волки, а не собаки.

Маги: Я как-то дружил с Пробуждённым, который специализировался на побегах из хорошо защищённых мест. Трудно даже описать удовольствие, которое я получал, предлагая ему сбежать из очередной вариации моего Логова.

Прометиды: Они даже не понимают, от каких сил отказываются, загоняя себя в ловушку человеческой жизни.

Подменыши: По крайней мере, они понимают, сколь иллюзорна их свобода.

Пожиратели грехов: Они называют себя Скованными – но при этом не понимают, что значит быть скованным по-настоящему.

Мумии: Знаете, я бы хотел, чтобы они почаще выбирались из своих саркофагов. Я столькому бы у них научился!

Демоны: Интересно, сколько один из них проторчит в моих застенках...

Новые виды Голода

Как и в случае с новыми Семьями, не давайте названию этого раздела сбить вас с толку: новыми они кажутся лишь читателям этой книги. Для самих Хищников этих два вида Голода *всегда* были столь же привычными и известными, что и пять основных, которые были описаны в основной книге правил **Beast: the Primordial**.

Тайны

Я никому не скажу!

Тайны имеют ценность только тогда, когда они представляют опасность для всех, кто их знает. Люди не просто так удаляют историю браузера. Они не случайно придумывают истории, оправдывающие их пребывание вдали от семьи. Не просто так они ставят пару знакомых на шухере, пока тела их врагов не сгорят дотла. Но только глупец может верить, что существуют тайны, которые невозможно раскрыть.

Хищники, жаждущие чужих Тайн, известны своим соратникам просто как Шёпоты. Они прячутся в темноте, затаиваются под кроватями или стоят за шторами, запоминая всё, что рассказывают друг другу люди, считающие, что их никто не слышит.

Они воплощают суть выражения “даже у стен есть глаза”. Однако вовсе не знание чужих тайн насыщает этих созданий. Шёпоты утоляют Голод только тогда, когда жертва понимает, что кто-то всё это время за ней наблюдал. Кто-то видел её обман. Кто-то знает о её любовных интрижках на стороне от семьи. Кто-то знает, с какого счёта она получила грязные деньги. Кто-то вырыл могилу, в которой она зарыла чужое тело.

Охота

Для Шёпота не имеет значения, какую именно тайну скрывает от мира жертва. Важно лишь то, насколько она боится её раскрытия. Если человек лишь немного стыдится того, что он сделал, Хищник практически не утоляет Голод от его разоблачения. Нет, настоящее насыщение Шёпоты получают, вскрывая крупные должностные нарушения, обличая продажных политиков или заглядывая под маски к серийным убийцам.

И жертва должна – *должна* – бояться разоблачения. Если преступник слишком глуп или безумен, чтобы понимать, как изменится его жизнь в случае раскрытия тайны, Хищнику нужно предварительно объяснить ему, какие его ожидают последствия. Только тогда, когда глазах его жертвы загорится страх понимания, Хищник может переходить к действиям.

Возможно, именно поэтому Шёпоты охотятся на сверхъестественных порождений тьмы несколько чаще других Отродий. Практически каждому обитателю тайной изнанки мира есть что скрывать. Охотники боятся, что кто-то раскроет их личности монстрам или полиции. Оборотни боятся, что кто-то узнает о нарушении их Лунной Клятвы. О, и конечно, вампиры страшно боятся, что хоть один человек узнает, сколько обескровленных тел они зарыли в городском парке.

Уроки

Хищники учат людей и других разумных существ избавляться от груза, который они влачат за собой всю жизнь. Даже самый беззастенчивый лгун и мошенник вынужден постоянно напоминать, что и кому он сказал. И даже если жертва лжёт во спасение, Хищник может напомнить ей, что у её окружающих есть право знать истину.

Стоит отметить, что для утоления Голода Шёпоту не обязательно раскрывать секрет жертвы – во всяком случае, всему миру, – хотя самые жестокие из них не испытывают проблем с тем, чтобы выдавать преступников властям или тем людям, которые пострадали от их рук больше всего.

Семьи

Анаким любят сталкивать людей с ложью, которую они говорят сами себе, чтобы чувствовать себя лучше. Они должны довести жертву до отчаяния, показав ей, что она вовсе не так идеальна, как привыкла считать.

Эшмаки специализируются на раскрытии секретов, ради защиты которых жертва хорошо постаралась.

Ингума, напротив, *заставляют* уже расслабившихся жертв стараться ради сокрытия своих тайн. Если человеку кажется, что никто не знает его секрета, Ингума позволяет ему увидеть свою тень – в физическом или метафорическом смысле слова – и наслаждается, глядя, как паникующий человек старается защитить себя от разоблачения.

Макара почти исключительно сосредотачиваются на древних тайнах. Их редко интересуют простые человеческие секреты. Им нужно знать то, что другие монстры прячут от смертных и даже своих соратников. Многие Хищники недолюбливают таких Шёпотов потому, что Макара, жаждущие чужих Тайн, обожают узнавать секреты других Отродий – включая членов собственных выводов.

Намтару работают с мерзкими, жуткими тайнами. Сексуальные извращения, тошнотворные преступления, действия, некогда сломавшие людям жизнь – их интересуют лишь самые мрачные и отталкивающие проступки. Даже Твари подобных Хищников часто выглядят нетипично для представителей этой Семьи, поскольку символизируют прекрасные маски, в которых медленно образуются трещины, за которыми проступает что-то поистине омерзительное.

Талассии обожают секреты, которыми можно шантажировать жертв. Вне зависимости от того, какой секрет прячет в своём сознании человек, Талассию нужно видеть, что жертва готова пойти на всё, чтобы откупиться от шантажиста. Самые жестокие из Тюремщиков принимают от жертвы подобный откуп, после чего продают информацию Сокрушителям – Хищникам, жаждущим Разорения. Стоит отметить, что среди Талассиев хватает и тех, кто отнюдь не пытается *шантажировать* людей в строгом смысле этого слова. Им просто нужно видеть, что в случае раскрытия своей тайны человек потеряет практически всё.

Наконец, Угаллу считаются образцовыми Шёпотами потому, что видят жертву насквозь. Для насыщения своей Твари они должны не просто узнать один из секретов жертвы: им нужно дать человеку понять, что у того не осталось ничего, что не было бы известно Угаллу.

Искушение

Я не палач. Я просто делаю верёвки для виселицы.

У каждого есть цена – даже если некоторые люди и говорят, что не продаются. История человечества обогрета кровью предателей, которые некогда говорили, что ни за что не изменят родине. Прозванные Подстрекателями, чудовища, жаждущие Искушения, заставляют людей нарушать законы, рушить устои общества или поворачиваться спиной к любимым.

Одни наказывают людей, уже преступивших закон, чтобы показать им, как низко они могут пасть. Другие наслаждаются искушением мудрецов, рыцарей и святых. Возможно, грехи придумал Дьявол, однако границу между добродетелью и пороком переступает сам человек. И Подстрекатели утоляют свой Голод, подсказывая будущим грешникам, где удобнее всего перейти границу.

Охота

Подстрекателю совершенно не важно, на какое преступление он толкает выбранную им жертву. Важно лишь то, чтобы жертва отказалась от принципа, дорогого для её сердца. Например, многие люди считают себя христианами, не имея практически ни малейшего представления о законах своей религии. Если Хищник заставит их сквернословить и богохульствовать, пропускать Пасху и избегать поста, он не получит ни малейшего насыщения. Но вот католик, всем сердцем верящий, что он никогда не повернётся спиной к Творцу, представляет для Подстрекателя огромный интерес.

Как правило, Подстрекатели не обманывают своих жертв: большинству из них не нравится заманивать жертв в ловушку, заставляя их случайно совершить преступление и лишь затем осознать, какой грех оказался на их совести. Этим Отродьям куда интереснее предлагать сделку в открытую, называя цену за преступление. Они любят давать жертвам выбор между чистой совестью и благополучием – после чего подталкивать их от первого ко второму.

Уроки

В любом законе есть свои лазейки. В любой догме есть свои оговорки. Любой герой – и даже Герой – имеет свои изъяны. Подстрекатели избавляют жертв от фанатизма и однобокого мышления, показывая, что любой закон следует подвергать сомнению и хотя бы время от времени трактовать его с иного угла.

Впрочем, многие Подстрекатели уважают те или иные законы и хотят показать людям, почему те *на самом деле* должны их придерживаться. Такие Отродья могут заставить жертву преступить черту, чтобы она увидела, почему ей лучше жилось с чистой совестью. В сущности, самые милосердные из Подстрекателей могут использовать свой Урок в качестве своеобразной прививки, заставив человека совершить преступление только затем, чтобы он не повторял его никогда в своей долгой жизни.

Семьи

Анаким любят доводить людей до отчаяния и затем предлагать им лёгкий способ решить проблемы.

Эшмаки узнают, какие желания жертва подавляла в себе дольше всего, после чего намекают им на возможность удовлетворить свою тёмную страсть "хотя бы разок".

Ингума делают жертв чужаками для собственной философии. Они озвучивают при жертве совершенно логичные и железные аргументы несостоятельности тех законов и принципов, по которым она живёт.

Макара любят показывать жертвам, насколько их философия глубже и многогранное, чем они считали. Они предпочитают заставлять жертву саму расширять границы своих социальных, умственных и физических рамок, с тем чтобы узнать, как на самом деле она может жить.

Намтару демонстрируют жертвам уродливую изнанку их веры или законов. Они показывают, насколько продажны политики, которых поддерживают доверчивые люди, насколько лицемерны священники, которым они исповедуются, или насколько лживы они сами.

Талассии загоняют жертву в ловушку морального парадокса, в котором она должна предпринять одно из двух или нескольких действий, каждое из которых – с точки зрения самой жертвы – будет преступлением. Они отучивают людей мыслить двумерными категориями добра и зла, показывая, что любое действие может причинить кому-нибудь вред.

Угаллу заставляют жертв совершать проступки публично, позволяя толпе самой наказать преступника – критикой или кулаками.

Обличья, родство и грёзы

Игра за Анаким

Хватит голосить. Никто тебя не услышит. Никто тебе не поможет. Власть имеет значение только тогда, когда ты можешь её удержать. Ты не смог. Ты безвластен.

Грёзы

Анаким пробудились тогда, когда их разум наполнили кошмары о противостоянии силам, которые обладали поистине непреодолимой мощью. Возможно, в своих первых грёзах они оказались у подножия извергающегося вулкана. Возможно, они слышали, как босс собирается уволить их с любимой работы.

И этот кошмар повторялся до тех пор, пока будущий Анаким не перестал сдаваться перед лицом неизбежного краха и не бросился ему наперерез. Возможно, он кинулся навстречу потоку лавы. Возможно, впервые в жизни он осмелился накричать на босса.

В этот момент он обрёл великую силу. Он стал Гигантом.

Мифические образы

Индийцы рассказывают истории о шарабха – зловещих львах-птицах с восемью лапами, несущих возмездие всем, кто осмелится перечить богам. В гэльских мифах Анаким представлены в образе фоморианцев – злых, но непобедимых богов с телами людей и головами козлов, – преступлениям которых не мог помешать ни один смертный.

Скандинавам Отродья из этой Семьи были известны как йотуны – волосатые исполины с изогнутыми когтями и хищными пастьми. Японцы запомнили многих Отродий как *они*, то есть демонов-людоедов, однако для Анаким у них было особое определение: “они-ни-канабо”, то есть “людоеды с огромными дубинами”.

Тварь

Герои часто считают, что тела Анаким почти исключительно сводятся только к нескольким разновидностям неповоротливых великанов. Они ошибаются. Анаким воплощают непобедимую силу в любом её виде. Анаким может быть даже маленьким – но наводить на людей ужас своей молниеносной скоростью.

Изобретательные Анаким могут создавать себе тела в виде олицетворений природной стихии. Например, Гигант может выглядеть как разумный смерч, в котором мелькают острые или тяжёлые объекты. Он может приобрести вид лесного пожара, действующего по собственному усмотрению.

Наконец, к разочарованию многих Макара, Анаким легко могут воплощаться в виде массивных волн, перекатывающихся по земле в соответствии с собственной волей.

Родство

Анаким любят связывать себя дружескими или даже родственными узами с теми чудовищами, которые воплощают великую силу – и желательно силу природы.

Они идеально вписываются в коллектив оборотней, хотя иногда и страдают, видя, как один из их родичей со стороны Отверженных пытается разорвать в клочья другого, отстаивающего политику Чистых.

Вампиры с их вечной борьбой за власть и бесконечной охотой на смертных тоже хорошо подходят Гигантам, жаждущим власти и крови в том или ином её проявлении.

Маги слишком сосредоточены на личном саморазвитии, чтобы составить компанию Анаким. Даже теархи Серебряной лестницы и фанатичные инквизиторы Обримос скрываются от людей, стараясь, чтобы никто из смертных не видел их силу. Другое дело Жрецы престола, которые окружают себя показной роскошью и демонстрируют смертным несокрушимую власть – даже если люди и не понимают, что именно наделяет их этой властью.

Кого Анаким обожают, так это мумий. Восставшие обладают тысячелетиями личной жизни (даже если они и прожили её в полужомбированном состоянии), меняют облик самого мира всего парой слов на загадочном африканском наречии и отвергают смерть, даже когда их, казалось бы, отправляют в могилу.

Наследия

Мнение Анаким о Наследиях легко укладывается в девять слов: всё, что не ведёт к Воплощению, не имеет смысла. В худшем случае они признают Слияние, освобождающее их Тварь из темницы Предвечной грёзы и позволяющее наводить ужас на всю планету. Что касается Отступления, то оно кажется большинству Анаким оскорблением – если даже не плевком в лицо Тёмной матери.

Игра за Эшмаки

Если пробыть в темноте достаточно долго, начинаешь чувствовать себя очень странно. Я это знаю по опыту. Я жду тебя здесь уже очень долго. Наши тела привыкли ориентироваться по зрению, слуху и запаху – но что будет, если отнять у человека и это? Что ты можешь сказать о себе, если о тебе ничего не говорит окружающий мир? Если остаёшься только ты, без каких-либо чувств? Скажи мне. Если понадобится, я могу ждать ответа всю ночь.

Грёзы

Прежде чем стать Эшмаки, будущий Хищник видит себя в совершенно обыденной обстановке. Возможно, он смотрит телевизор или работает за компьютером. Грёза всё тянется, а он продолжает заниматься своими повседневными делами. И только когда она подходит к концу, человек понимает, что он смотрит телевизор не один. Над книгой, которую он читает, склонился кто-то ещё. На мониторе ноутбука видна чья-то тень.

Человек просыпается – только чтобы вернуться в этот кошмар на следующую же ночь. Он снова занимается повседневными делами, но чувствует, что кто-то приближается к нему со спины. Он не в состоянии повернуться, поскольку надеется, что если проигнорирует эту неведомую и невидимую тень, она исчезнет. Но она не исчезает. Она становится только ближе, пока он не начинает чувствовать её волосками на шее.

Он просыпается. И ещё раз, и ещё, и ещё, пока не наступает ночь, в которую он решает сбежать от своего незваного гостя. И тогда он прячется от него так далеко, насколько это возможно, и забивается в самый безопасный уголок, который ему только известен. Он прячется, выключает свет и закрывает все двери.

И понимает, что преследователь уже ждёт его здесь.

Лишь тогда он набирается смелости и поворачивается к нему лицом. И глядя в глаза своей Твари, он чувствует, что лишь с ней он будет по-настоящему в безопасности.

Мифические образы

Тьма играет фундаментальную роль в любой мифологии. Даже если из неё и родился свет или была создана земля, то, что живёт во тьме после возникновения человечества, редко бывает добрым и безобидным.

На берегах Туманного Альбиона веками рассказывали о чёрных псах со светящимися глазами, увидев которых, человек доподлинно знал, что скоро умрёт. Некоторые из них были добрыми и помогали людям покинуть свою семью в покое и мире. Другие были злобными и кровожадными и разрывали на части каждого, кто бросит на них взгляд.

Некоторые создания тьмы бродили по земле даже при свете солнца. Такими были иджираит из мифологии инуитов, одного из коренных народов Америки. Иджираит обитали в пространстве между земным и потусторонним миром, будучи проводниками из одного измерения в другое. Их можно было заметить лишь краем глаза: повернув к ним голову напрямую, человек переставал их видеть.

Тварь

Эшмаки редко попадают на глаза своим жертвам. Многие из них лишены явного материального облика и представлены двумерными силуэтами, стоящими прямо в воздухе, или тенями, ползущими по полу или стенам без какой-либо основы, которая бы их отбрасывала, или руками и лицами, проступающими на шторах, но пропадающими, если заглянуть за тонкую ткань.

Если Эшмаки принимают человеческое обличье, они практически не привлекают внимания. Они похожи на тех ребят со старых школьных фотографий, которые столь неприметны или так сильно потупили взор, что глаз даже не сразу замечает их присутствие.

Иногда на Эшмаки попросту невозможно взглянуть. Сколько бы вы ни пытались перевести взгляд на его лицо – или то, что служит “лицом” подобному монстру, – ваш взгляд всё равно будет соскальзывать с его силуэта, и вы будете смотреть на точку *за* ним или *рядом* с ним, но не на него самого.

Среди Эшмаки, решивших создать себе образ самостоятельно, большой популярностью пользуются ночные охотники. Если в местном коллективе до сих пор травят байки о волках, разрывающих людей, ушедших глубоко в лес, Эшмаки может стать жутким волком. Если индейское поселение всё ещё вспоминает о ягуарах, терроризировавших их предков, Эшмаки может принять обличье подобного хищника.

Родство

Эшмаки испытывают особенно тёплые чувства ко всем, кто прячется от чужих глаз и не торопится заявлять кому-либо – включая своих противников – о своей скрытой мощи.

Это делает их большими любителями вампиров, и подобное чувство взаимно. Вампиры, которым известно о Тенях, часто говорят, что их будто бы сшили из одного мотка ткани.

Не менее близкие отношения Тени поддерживают с подменышами, которые прячутся от людей буквально у них под носом.

Среди Урата Эшмаки способны сдружиться лишь с теми, кто предпочитает коварство простой грубой силе.

Скованные вызывают у этих Хищников смешанные чувства. С одной стороны, они исследуют мир, стараясь не афишировать своё присутствие в коллективе обычных людей. С другой, они мало что знают о собственных гайстах, что заставляет Эшмаки задаваться вопросом: как можно повернуться спиной к собственной Твари – или её аналогу – и позволить ей наблюдать за каждым своим шагом?

Наследия

Многие Тени грезят Слиянием, считая, что так они окажутся ближе к Тёмной матери и смогут наконец отдохнуть после долгой и трудной жизни.

Но ещё больше Эшмаки мечтают о Воплощении, которое позволит им окружить себя тьмой и носить её как броню.

Отступление кажется им непростительным оскорблением и отказом от благословенной тьмы, хотя некоторые Тени выбирают такой исход после особенно жутких травм или больших эмоциональных переживаний.

Игра за Ингума

Знаешь, я никогда не посещал один и тот же аэропорт больше одного раза. Мне нравится постоянно менять места. Постоянно быть незнакомым для окружающих – и считать незнакомыми их самих. Мне нравится слушать истории путешественников о своём доме. Они не помнят, кому и что говорили, и не узнают меня, даже когда я оказываюсь у них на пороге. Ты первый, кто запомнил моё лицо. Спасибо тебе за это.

Грёзы

Когда приближается час Поглощения будущего Ингума, он начинает видеть кошмар, в котором оказывается один посреди огромного города. Дома выглядят покинутыми. Ветер растаскивает мусор со свалок, по которым бродят животные. Куда бы он ни пошёл, нигде даже не слышно признаков жизни. Город молчит и чего-то ждёт.

Когда Ингума отходит ко сну в следующий раз, он видит ту же картину, однако дома выглядят посвежее, свалки не так замусорены, а где-то в отдалении звучат человеческие голоса.

С каждым возвращением в эту грёзу Ингума видит, что город приобретает признаки жизни, а дома возвращают былые краски. Он понимает, что время в этой череде видений движется вспять, и в конечном счёте видит людей, которые в ужасе смотрят на него. Только когда наступает час Поглощения, он осознаёт, что люди бежали из города из-за него, увидев в нём что-то жуткое и опасное.

Из всех Семей только Ингума переживают фактически одну и ту же цепочку кошмаров с одной и той же структурой – возможно, из-за сравнительной молодости их династии, а возможно, из-за её чёткой привязки к городской жизни.

Мифические образы

В любой мифологии встречаются десятки существ, выдающих себя за людей, но в действительности преподающим смертным зловещие (и зачастую жестокие) уроки. Филиппинцы веками боялись асвангов – обычных людей, которые по пришествии ночи преображались в чудовищ, охотящихся на своих соседей и иногда даже высасывающих жизнь из ещё не рождённых детей через хоботки, которые они втыкали в животы спящих матерей.

На доминиканцев ужас наводили сигвапа – женщины со стопами, смотрящими в обратную сторону, и волосами столь пышными, что чудовища могли скрываться под ними от чужих взоров. Сингвапа заманивали мужчин в свои логова, где они отдавались им, а затем убивали или порабощали. Выследить сигвапу можно было только при свете луны при помощи собаки, страдающей полидактилией. Не стоит и говорить, что настоящим Ингума остаётся только мечтать о подобной Анафеме.

Тварь

Как уже говорилось, большинство Ингума приобретают облик, предельно близкий к человеческому, но изменяющий отдельные его черты. У некоторых постоянно меняются или движутся лица. У других лица отсутствуют, и под маской или капюшоном можно увидеть только гладкую кожу. Третьи носят лица самих окружающих. Четвёртые постоянно меняют облик на тот, который отражает

наиболее актуальные страхи наподобие боязни определённых этнических меньшинств или социальных групп.

Родство

Ингума отличаются сильной привязанностью к вампирам, которые умудряются жить фактически среди людей и при этом оставаться для них вечными незнакомцами.

Практически ту же степень родства они чувствуют по отношению к оборотням, хотя им и трудно налаживать связи с Урата, живущими далеко за пределами городов. Ингума нужна городская культура, если даже не современная цивилизация – в то время как многие оборотни избегают и того и другого. Особенно это касается Чистых, которые презирают достижения человеческой цивилизации. В сущности, некоторые Ингума наполняют кошмарами разум Чистых, напоминая им, чем ценно человечество и какова его уникальная роль в мироздании.

Определённый интерес питают Ингума и к мумиям, магам и смертным медиумам, которые часто оказываются чужаками среди самых близких людей.

Но лучше всего Ингума сходятся с Прометидами, хотя по мере того как Созданные приближаются к обретению человечности, эти отношения начинают портиться. Те из Ингума, кто никогда не хотел быть Хищником, могут даже завидовать Прометидам, поскольку у тех есть шанс стать частью человеческого коллектива, в то время как Чужаки навсегда останутся для людей незнакомцами. В лучшем случае Чужаки тепло прощаются с Прометидами и помогают им стать людьми. В худшем они стараются замедлить прогресс их Паломничества, напомнив о неотъемлемых преимуществах их алхимического бытия.

Наследия

В отличие от других Хищников, Чужаки редко хотят изменять текущее положение вещей. Они хотят быть похожими на людей или хотя бы оставаться поблизости от них.

Хуже всего они воспринимают Слияние, в котором видят участь пострашнее смерти. Будучи продуктом цивилизации, они не способны представить себе жизнь в теле чудовища, не имеющего явных человеческих черт.

Опять же, в отличие от других Отродий, Ингума относятся к Воплощению без особых восторгов, поскольку им нравится быть людьми хотя бы отчасти. В этом отношении они предпочитают хотя бы призрачное пребывание в теле Безмятежного Хищника или сравнительно редкие варианты Наследий: Разделение, при котором Хищник и его Тварь расходятся каждый своей дорогой, и Уничтожение, при котором Хищник заменяет свою Тварь полноценной душой.

Игра за Макара

Возможно, сегодня морские карты выглядят совсем иначе, чем в старые времена – но морские пути всё ещё проходят в тех же местах, в которых охотились мои предки. Когда мне не хочется делать всё своими руками, я проникаю на борт и нащёптываю команде то, о чём ей лучше было не знать. И в конце концов они поднимают бунт или отправляются в те места, где их поджидают пираты. А потом я наконец появляюсь в своём обличье и забираю оставшиеся сокровища на дно.

Грёзы

Какими бы ни были сны Макара, в них всегда фигурирует океан, озеро или хотя бы широкая река. В своих первых грёзах будущий Хищник видит себя на берегу, но чувствует странную тягу, исходящую из-под воды.

В последующих снах он бросается в воду и заплывает всё глубже, пока не начинает тонуть. И в этот момент он понимает, что если не станет выныривать, его глазам откроется что-то действительно важное и невиданное. Даже когда он начинает тонуть, тяга не только не прекращается, но становится только сильнее – и если он не пытается с ней бороться, она наконец затягивает его во тьму на самое дно...

После чего на поверхность выныривает новый Хищник.

Мифические образы

Удивительный факт: легенды о водных созданиях встречаются даже в фольклоре народов, живущих вдалеке от хоть сколько-нибудь больших водоёмов. Даже истинные порождения тьмы, Эшмаки, не могут похвастаться таким многообразием лиц и имён, которым щеголяют эти Левиафаны. А это косвенно подтверждает слова Макара о том, что их Семья отличается наибольшей численностью среди всех Отпрысков Тёмной матери.

Даже если не говорить о культурах и цивилизациях, проживающих на островах или рядом с морем, в любом фольклоре присутствует масса озёрных или речных чудовищ. Шотландцам известен монстр, якобы обитающий в водах Лох-Несса, аргентинцам – нахуэлито, жителям Южной Африки – инканьямба.

Но богаче всего, разумеется, эта монструозная фауна представлена в приморских странах. Достаточно вспомнить хотя бы о бакунава – морской змее, которая, по словам филиппинцев, настолько огромна, что на данный момент она съела уже семь лун.

Тварь

Чудовищный облик Макара хотя бы отчасти должен быть связан с водой. Если только Левиафан не подыскивает себе физическую оболочку сам, как правило, он получает тело, напоминающее о множестве настоящих подводных созданий. Некоторые Хищники даже приобретают внешность ещё не открытых морских животных – и когда учёные заявляют об обнаружении нового существа, Макара лишь улыбаются, узнавая в фотографиях "невиданного животного" самих себя.

Впрочем, многие Левиафаны смешивают физические черты водных созданий с человеческой внешностью, чтобы показать окружающим, что они – нечто большее,

нежели просто крупная акула или громадный спрут. Прекрасная женщина с хвостом вместо ног, смесь человека и рыбы-удильщика с её рядом острых зубов, мужчина со склизкими перепонками между пальцами – все эти существа могут быть представителями старинной Семьи Макара.

Многие современные Левиафаны любят смешивать черты сразу множества водных животных, создавая тела колоссальных рыб или змей со щупальцами, плавниками и перепонками. Тем не менее, Хищники, обладающие более научным складом ума, не жалуют столь открытое пренебрежение биологическими законами и стараются создавать если и небывалые, то хотя бы *потенциально возможные* формы подводной жизни.

Наконец, огромное число Макара приобретают форму самой воды, воплощая гигантские волны, цунами или живые змеиные кольца, состоящие из плотнейшей воды. В некоторых городах Макара даже враждуют с Анаким, которые также склонны выбирать себе тела в виде колоссальных живых водоёмов.

Родство

Трудно даже описать, насколько смертные заклинатели интригуют Левиафанов. Древние тайны, разговоры о Бездне, стремление открыть тайны или найти сокровища, спрятанные в Неведомых глубинах – всё это кажется Макара знакомым или по меньшей мере любопытным.

По той же причине Макара любят и мумий – древних существ, способных изменять мир при помощи давно забытых колдовских знаний. Правда, Восставшие редко соглашаются признавать Макара более древними существами, а потому успешно наладить с ними контакты удаётся лишь тем Отродьям, которые готовы подыграть иремитам с их претензией на свой доисторический возраст.

Макара питают одинаковый интерес и к подменышам, и к их похитителям из числа Истинных фей. И те, и другие отличаются нечеловеческой притягательностью, которую они чаще всего используют для заманивания смертных в ловушки. Особенно Левиафаны любят водных Элементалей, которых, однако, порой приходится убеждать, что Макара не имеют ничего общего с их похитителями.

Наследия

Макара видят в Наследиях не столько шаг вперёд, сколько возвращение к своим древним корням. По их мнению, жизнь в теле Хищника подобна выныриванию на поверхность. Рано или поздно Макара должны вернуться в глубины истинной тьмы, в которых они и обретут одно из нескольких Наследий.

Слияние они воспринимают с намного большей любовью, чем большинство Отпрысков Тёмной матери, поскольку видят в нём попытку сбежать от шумного мира людей. Не меньший интерес они испытывают к Отступлению, который они называют “выныриванием”. Изредка, если Макара устаёт от своего вечного Голода, он решает “выйти на сушу”, пройдя Разделение.

Как и большинство других Хищников, Макара с большим уважением относятся к Воплощению. Тем не менее, многие Отродья уже успели заметить, что некоторые Макара выбирают путь Инверсии, поскольку в глазах этих Левиафанов, единственное различие между Инверсией и Воплощением заключается в природе

избранного врага. Там, где Воплощённый Хищник охотится на Героев, последователи Инверсии начинает преследование других Отпрысков.

Игра за Намтару

Удивительно, как влияет на самооценку потеря крохотной части плоти размером с маленькую монетку. Люди привыкли считать, что они должны быть юными, гладкими и симметричными. Считается, что потеря такого маленького, смехотворного куска мяса делает человека несовершенным. И вот уроды толпятся в очередях к пластическим хирургам, умоляя сделать их красивее. И не понимают, глупцы, что за эту красоту им придётся отдать ту жизнь, которая у них была ранее.

Грёзы

Когда приближается час Поглощения новой Горгоны, Намтару видит грёзу, в которой он оказывается единственным простым человеком в толпе прекрасных незнакомцев. Они кажутся столь божественными, восхитительными, грациозными, что даже его нормальная внешность заставляет чужаков смотреть на него с отвращением.

В этой грёзе он обязательно хочет чего-то добиться. Взять вещь, принадлежащую кому-то из этих прекрасных людей. Поговорить с одним из них. Может быть, просто сфотографироваться рядом с ними.

Но как бы он ни просил помочь ему, эти прекрасные незнакомцы проходят мимо или отшатываются от него с выражением омерзения на лице. С каждым новым сном их отвращение становится всё сильнее, а внешность будущего Намтару – всё меньше похожа на прежнюю.

В конечном счёте он видит пятна на тыльной стороне кистей или пытается сделать селфи и видит, что от его лица осталась лишь жуткая маска. Однако в своём уродстве он чувствует странную силу. Ему больше не нужно просить. Он может взять вещь, которую хотел приобрести с самого начала, или добиться внимания того, с кем он хотел побеседовать.

И он перестаёт бояться своей безобразности. Те, кто смотрел на него с высокомерностью и презрением, теперь цепенеют от ужаса. Те, кто мешал ему взять себе облюбованную вещицу, теперь готовы помочь ему приобрести её, только бы он ушёл. А когда он наконец дотрагивается до неё пальцами, она рассыпается прахом от одного лишь его касания.

И ему это нравится.

Мифические образы

Если кто и способен поспорить с претензиями Макара на свою многочисленность, то это Горгоны. Омерзительные чудовища упоминаются в каждой мифологии мира, и даже в отдельных областях могут встречаться малоизвестные легенды о безобразных созданиях, рыщущих по всей округе.

Малазийцы веками страшились пеннангалан – женщин, которые по ночам отделяли от тела голову, с тем чтобы она могла летать по воздуху и душить местных жителей тянущимися за ней внутренностями.

Греческая богиня Кито породила не только китов, которые получили своё название в её честь, но и знаменитых Горгон, к которым восходит самоназвание большинства Намтару. Связь Кито с морем заставляет некоторых Горгон видеть в Макара своих кровных родственников.

Маори рассказывают истории не просто о монстре, а о полноценном боге, отвечающем за всё уродливое, что есть в этом мире. Пунга (сын морского божества Тангароа) создал акул, ящериц и других гадов.

Корейцы питают особое отвращение к доккаэби – своего рода гоблинам, которые представляют собой ожившие неодушевлённые предметы и преподают людям уроки, запугивая их до полусмерти. Доккаэби пугают только глупцов и грешников. Добродетельным смертным нечего бояться при встрече с такими созданиями. Не стоит и говорить, что большинство Намтару стараются жить по этим стандартам.

Тварь

Намтару черпают вдохновение сразу во всех религиях и мифологиях мира. Рептилии, насекомые, черви – даже реальные формы жизни могут подсказать молодому Хищнику, что вызывает отвращение у большинства людей. Если дополнить образы этих созданий мистическим ужасом, то получится идеальная Тварь.

Обличье Намтару нередко содержит следы болезней, ядов или ранений – либо щеголяет особыми органами и конечностями, позволяющими отравить, ранить или заразить противника.

Многие Горгоны омерзительны потому, что их внешность носит следы гниения. Другие покрывают свою кожу слизью, жиром или другими веществами, вызывающими у жертв биологическое отвращение. В отдельных случаях Намтару может даже окружить свой облик крохотными "помощниками" в виде роящихся насекомых или червей, копошащихся прямо в открытых ранах.

Не забывают Намтару и о других аспектах своего образа, не касающихся напрямую внешней стороны. Они могут источать ужасающий запах и говорить скрежещущими или могильными голосами.

Кроме того, даже самой омерзительной внешностью нужно уметь воспользоваться. Опытный Хищник не забудет изогнуть свои ноги в трёх-четырёх местах под неправильными углами, или разинуть пасть на змеиный манер, или попросту вынуть и поменять местами пару костей.

Родство

Намтару обожают вампиров, в особенности Носферату и прочих Сородичей, вызывающих у людей откровенный шок.

Не обходят они интересом и мир подменышей, среди которых хватает монструозных существ, вызывающих у людей продолжительные кошмары, от которых невозможно проснуться. Особенно это касается Мóроков, внешность и поведение которых на удивление близки Горгонам.

Подобно Ингума, в присутствии Созданных Намтару чувствуют себя, словно старшие братья при появлении младших. Они заботятся о Прометидах и помогают им избегать страданий в человеческих городах. Тем не менее, Намтару делают это не совсем бескорыстно. Они хотят насладиться теми моментами, когда Прометиды сбрасывают личину человеческой сущности и показывают всему миру своё безобразное тело. Как и Ингума, многие Горгоны попросту не способны понять,

зачем Прометидам вообще становиться людьми и отказываться от своего проклятого великолепия.

Наследия

Вопреки тяготам своей жизни Горгоны настолько привыкли к своей уникальной роли изгнанников (как и к той власти, которую им даёт природная обезображенность), что не видят особого смысла в изменении своего состояния. В целом, они не торопятся обрести какое-либо Наследие, хотя некоторые из них считают Слияние отличной возможностью навести ужас на весь земной шар.

Те Горгоны, которые не хотели быть Хищниками и боятся собственных Тварей, порой задумываются об их Уничтожении. Равным образом, некоторые из них решают подобный вопрос Отступлением.

Воплощением интересуются в основном те Намтару, которые уже набрались опыта и хотят войти в мифологию если не всего мира, то хотя бы родного географического региона.

Игра за Талассиев

Нет, мне не нужны твои деньги, и во имя всего святого, надень всю одежду обратно. Это мне тоже не нужно. Когда-то, давным-давно, всех нас проклял умирающий Герой. Он проклял нас за насилие, которое мы якобы совершали над своими пленниками. Но знаешь, в чём секрет? Он ошибся. Мы никогда никого не насилуем. Ты просто побудешь здесь, пока я тебя не отпущу. И тогда ты отправишься к своей банде и расскажешь им обо всём, что узнаешь в ближайшие дни. И вместо того чтобы просто гоняться за нами, вы поможете нам исцелиться от проклятия, наложенного вашим недальновидным предком.

Грёзы

Когда для Талассия наступает время пробудиться, его посещает черед грёз, в которых он оказывается пленником неизвестного похитителя. Он может быть связан, прикован или парализован – и как бы он ни старался вырваться, его действия оказываются ограничены почти до самого минимума.

В какой-то момент к нему подходит кто-то ещё – похититель, лица которого он не видит. В этот момент он просыпается от кошмара... но возвращается к нему следующей же ночью. На этот раз ему удаётся разорвать путы, или пошевелить парализованными конечностями, или вырвать оковы из стен. Его снова навещает похититель, лицо которого ему не удаётся разглядеть прежде, чем он проснётся.

С каждой грёзой ему удаётся добраться до всё более отдалённой части своей темницы, и в конце каждой из них его догоняет тюремщик. Но хотя он не видит лица похитителя, его облик – его *образ* – кажется будущему Талассию странно знакомым.

И когда ему наконец удаётся вырваться на свободу, похититель встаёт перед ним в полный рост. Талассий видит собственное лицо и понимает, какой ему предлагается выбор: вернуться и продолжать бессмысленные попытки побега или протянуть руку самому себе, чтобы его больше никто никогда не смог ограничить в свободе действий.

Многие Хищники с любопытством отмечают, что процесс Поглощения этих Отродий предоставляет спящему куда больше возможностей для действий, чем грёзы других Отпрысков Тёмной матери. Даже если финал каждой грёзы известен заранее – беглеца настигает тюремщик, – Талассий может попробовать сообщить о своём похищении с помощью тайных сигналов или предпринять другие попытки связаться с окружающим миром. И удивительнее всего то, что иногда действия, предпринятые им во сне, получают своё отражение в Предвечной грёзе. Но откликаются на слова "похищенного" человека отнюдь не родственники, а Герои, которые тотчас же начинают охоту на ещё не родившегося Талассия.

Мифические образы

Почти каждой культуре известен свой бугимен – монстр, похищающий людей с той или иной целью. Как правило, основными жертвами таких монстров становятся дети или злодеи, совершающие конкретные (иногда весьма экзотические) преступления вроде отказа есть овощи, подаренные им родителями.

В фольклоре этот образ иногда приобретает достаточно необычные формы: например, гаитянам известен Дядя Мешковина – похититель, явно списанный

местными жителями с военных, которые при выполнении особых заданий запихивали неугодных лиц в мешки и увозили их в неизвестном направлении.

В Румынии существовал капкаун – ночной бродяга с собачьей головой, специализировавшийся на похищении принцесс. Поскольку на тыльной стороне шеи у него всегда был раскрыт один (или несколько) глаз, застать его врасплох было решительно невозможно.

Впрочем, в этом пристрастии к румынским принцессам ему приходилось соперничать с другим похитителем, змеем. Капкаун надеялся жениться на принцессе и стать королём, в то время как змей просто поедал их нежное аристократическое мясо.

Твари

Как уже говорилось, Талассии не обладают характерным обликом, которые ассоциировалось бы исключительно с их Семьёй. Как правило, они выглядят грозно и устрашающе, с тем чтобы жертвы не слишком часто задумывались о побеге. Возможно, Талассий будет принимать облик гигантского паука, плетущего для жертвы одну паутину за другой, или демонического удава, которого сдавить непослушного пленника в своих исполинских кольцах.

Тем не менее, многие Талассии предпочитают соблазнительные тела, которые позволяют заманивать жертв в западню и только потом снимать с себя маску добродетели или сладострастия.

Родство

Талассии подходят к созданию родственных уз с куда большей избирательностью, чем другие Отродья. Талассиям нужны те, кто поможет им похитить жертву и удержать её взаперти, *не* пытаясь распотрошить её и сожрать. Лучше всего они срабатываются с чудовищами, которые ещё недавно были людьми.

В этом смысле хорошими союзниками для них становятся те подменыши, которым удаётся пересилить врождённое отвращение к похищениям (обычно на том условии, что Талассий организует для жертв отличное времяпрепровождение, если только не считать самого факта похищения).

Вампиры нередко помогают Талассиям удержать жертв в узде, гипнотизируя их или опаивая их своей кровью. Тем не менее, вампиры редко выражают желание отпустить своих жертв на свободу, и если Талассий начнёт соглашаться с ними, он понемногу станет тем самым насильником и садистом, о котором говорит незаслуженная репутация его Семьи.

Тюремщики редко срабатываются с оборотнями из-за их регулярно меняющегося настроения. Кроме того, далеко не все Урата хотят удерживать смертных в зловещих застенках и Логовах, поскольку это может привлечь внимание ужасающих духов.

Из-за своего – не всегда оправданного – чувства неприятности в мире Хищников Талассии часто чувствуют себя чужаками. Это позволяет им видеть своих соратников в Прометидах, которые тоже становятся жертвами бесконечных гонений в городах смертных. Хотя Прометиды достаточно редки, чтобы Талассии могли сходить с ними изо дня в день, когда им всё-таки удаётся наладить связь,

дружба между Талассиями и Созданными обычно оказывается столь чистой, что они готовы пойти на всё ради её защиты.

Наследия

Из всех Семей Тёмной матери Талассии меньше всего хотят продолжать свою жизнь в роли Хищников. Они устали от косых взглядов, которые бросают на них люди, монстры и даже другие Отпрыски, убеждённые в том, что они имеют дело с насильниками или даже душевнобольными.

Талассии выбирают путь Разделения или Уничтожения куда чаще других Отродий, а некоторые не выдерживают своего унижительного проклятия и позволяют Твари выбраться на поверхность, проходя с ней Слияние. Немногим меньший интерес они питают и к Отступлению, хотя в этом случае они чаще всего окончательно перестают бороться за очищение своей репутации и превращаются в тех насильников и садистов, которыми их считают Герои и даже другие Хищники.

Но самую необычную жизнь проживают те немногочисленные Тюремщики, которым удаётся обрести Воплощение. Такие Талассии похищают жертв и рассказывают им о своём проклятии. Они просят их насладиться пребыванием в их прекрасном – без иронических коннотаций – Логове и стараются превратить жизнь собственных пленников в сказку. Затем они отпускают их на волю и просят рассказать о своём похищении.

Несмотря на огромные риски, связанные с распространением этих историй, нередко случается так, что весь человеческий коллектив в округе начинает мечтать о таком похищении, в глубине души тоже желая стать избранным и любимым пленником этого “романтического монстра”.

Игра за Угаллу

Они слишком привыкли опускать голову и смотреть вниз. Интересно, природа изначально задумывала, что люди будут неосознанно кланяться всему миру – или кто-то заставил их быть такими? Я вижу их выпадающие волосы и проплешины, которые невозможно скрыть от меня никакой косметикой. Они стыдятся собственных тел, прячась внутри них, словно внутри какого-то панциря. Я мог бы дать им пару хороших, добрых советов – если бы только они подняли глаза и посмотрели вверх.

Грёзы

В начале грёзы будущий Хищник чувствует себя в безопасности. Он стоит у подножия горы, вокруг него разговаривают спутники, сверху приветливо светит солнце. Они с товарищами заходят в лесок, полный прохладных теней. Однако вскоре друзья пропадают. Он всё ещё слышит их голоса и знает, что они где-то рядом, однако он не в состоянии их увидеть.

Вот их следы. Вот камни и ветки, перевернутые их ногами. Но друзей нет – есть только странная чёрная точка в небе, описывающая над его головой круг за кругом. Он говорит себе, что это птица – кто же ещё? – но что-то в этой фигуре его настораживает.

Тревога перерастает в шок, когда он находит первое тело. Его соратник лежит на земле, заклёванный до смерти или разодранный исполинскими когтями. А от и второй, и третий – и у всех вырваны или выклеваны глаза, разорваны глотки и исцарапаны животы.

А тварь, парящая в небе, становится всё виднее. Но она не нападает на него. Она только наблюдает.

Он понимает, что если побежит назад, она настигнет его. Если же он начнёт подниматься в гору... кто знает?

Эти грёзы возвращаются к нему каждую ночь, пока он наконец не решает рвануть вперёд и не натывается на скалистую стену. Он начинает карабкаться по ней вверх, и хотя его руки быстро стираются в кровь, он странным образом удерживает своё тело и чувствует, что буквально не может сорваться. Даже когда он хватается за совершенно гладкие и отвесные поверхности, его пальцы каким-то чудом находят, за что зацепиться.

В конечном счёте он поднимается на вершину горы. Отсюда открывается захватывающий вид на пейзаж, раскинувшийся внизу, но это его сейчас не интересует. Он смотрит на тёмный силуэт, нависающий над ним. И силуэт начинает спускаться к нему. Бежать от него нет смысла: куда бы спящий ни спрятался, над его головой всё равно будет воздух, в котором будет висеть эта зловещая тень.

Но спящий чувствует, что силуэт не хочет его убить. Он хочет отнести его прочь, чтобы показать ему новый дом. И тогда спящий раскрывает руки навстречу собственной Твари.

Мифические образы

Человеческой мифологии известны десятки великих, всезнающих и всевидящих птиц, порождённых солнцем или другими фундаментальными силами природы. От

арабской Птицы Рух до иудейской Зизы, птицы долгое время внушали трепет в сердца людей. Угаллу знают этих великих птиц как Маму Ворону, однако многие из них признают, что первый Угаллу мог быть и не *птицей* в физическом смысле слова.

Иранцы рассказывают истории о Симурге – летучем демоне, который уже множество раз наблюдал свысока, как та или иная зловещая сила уничтожает мир. Филиппинцы пугают детей сказаниями о Минокаве – птице-драконе размером с остров, которая иногда заслоняет солнце, вызывая затмение.

Демоны, птицы и куда менее понятные существа веками сопутствовали развитию человеческой мифологии. И они всегда наблюдали за людьми свысока, прекрасные и недостижимые.

Тварь

В своём настоящем облике большинство Угаллу делают ставку на быстроту и полёт. Каким бы ни был Угаллу, он просто обязан бороться с земным притяжением. Это намного больше, чем простой физический навык – это психологическое стремление, необходимость, сопоставимая с вечным голодом.

Даже те Хищники, которым нравится пребывать в телах обычных людей, создают себе тела Тварей, напоминающих людей с крыльями. Правда, в подобных случаях их тела выглядят несколько чужаковато, поскольку человеческая оболочка попросту не приспособлена к крыльям или полёту.

Тем не менее, полёт – не единственная черта, объединяющая десятки Угаллу по всему миру. Эти Отродья известны как наблюдатели, как всеведущие и всевидящие силы природы. Одни щеголяют огромными блестящими глазами, другие располагают десятками мелких глаз по всей окружности головы или даже по всему телу. Некоторые отличаются даже целой чередой *лиц*, расположенных в разных частях их чудовищной туши.

Самые изобретательные Угаллу могут создавать копии самих себя, принимая обличья демонической птичьей стаи или дюжины идентичных воздушных животных.

Некоторые Угаллу любят имитировать внешность собственных жертв, показывая им, что они – Угаллу – уже столько следили за жертвами, что способны копировать их тела и заменить их в реальной жизни.

Родство

Ящеры долго испытывают своих товарищей, прежде чем предложить им дружбу, однако как только они открывают им своё сердце, нарушить их преданность может только по-настоящему подлый поступок со стороны "друга". Они отдают все силы, чтобы защитить своих дальних родственников от вреда, живут вместе с ними, разделяют с ними радость охоты и помогают обретать новые силы.

Мумии вызывают у них глубокое уважение своим стремлением узнать больше о собственных жизнях. Угаллу нередко помогают им склеить воедино те разрозненные фрагменты знаний, которые были собраны мумиями (и Угаллу) об их шеститысячелетнем прошлом. Созданные впечатляют Угаллу тягой к истинной

человечности, и Ящеры делятся с ними собственными наблюдениями или мыслями о природе человеческого бытия.

Маги нередко уравнивают жизнь Угаллу: колдунам нужны те, кто будет возвращать их к реальности по мере роста их сил, а Ящерам – те, кто будет напоминать, как вообще выглядит жизнь на земле.

Летающие подменыши легко сходятся с Ящерами и нередко находят в них бесценных союзников, способных увидеть приближение Истинной феи за милю.

Пожалуй, лишь Скованных Ящеры осознанно избегают из-за клаустрофобии, связанной с миром мёртвых. Царство теней может быть удивительным, но чего в нём нет, так это открытого неба.

Наследия

Если Макара отождествляют Наследия с теми или иными глубинами, то Угаллу видят в них разные уровни высоты. Где-то там, за облакам, за самым *небом*, их ждёт любящая Мама Ворона.

Восторженные её недостижимой красотой, Угаллу – единственные из Хищников – часто осознанно идут на Отступление, веря, что Безмятежность позволит им разорвать всякую связь с земным миром и отправиться в ранее недоступное царство воздуха, где царит Мама Ворона.

По той же причине – из-за боязни чересчур сильной связи с землёй – Ящеры избегают Слияния, хотя немногочисленные оригиналы из числа этих Хищников видят в Слиянии способ освоить новую территорию: землю вместо вечного неба.

Самые фанатичные среди Угаллу считают свою Семью настолько лучше других, что перенимают зловещую философию Инверсии и пытаются исправить ошибки собственной Матери.

И наконец, Воплощение многие Ящеры называют своей мечтой. Это состояние, в котором они больше не будут нуждаться в отдыхе от полёта, в котором они утратят последнюю связь с землёй и смогут жить в небе в буквальном смысле этого слова.

Рацион Хищника

Голод. *Неутолимый* голод, каким он назван ещё на обложке основной книги правил. Что он значит для вашей истории? Зачем вообще он введён в игру?

Говоря откровенно, Голод – не более чем ответ на вопрос, что мешает Хищникам вести скучную жизнь вдали от людей и конфликтов. Голод заставляет их покидать своё Логово или человеческий дом и принимать участие в действиях, которые обладают реальным *значением*.

Игроки, это ваш выход! Внимательно отнеситесь к выбору Голода для своего персонажа. Существенный процент от игры будут занимать действия, связанные именно с утолением этой вечной нужды, сопутствующей жизни любого Отпрыска Тёмной матери.

Смена Голода

И да, давайте это признаем: на игре вовсе не редкость, когда игрок неожиданно понимает, что его персонаж станет интереснее, если будет немного другим. Применительно к **Beast: the Primordial** это значит, что игрок задаётся вопросом о смене Голода.

Какое значение нужно придавать смене Голода с внутриигровой точки зрения, зависит от настроения группы – а также от того, насколько сильно игрок собирается изменить образ действий. Если игрок уже пару сессий играл за Сокрушителя, обожающего ломать чужие автомобили, вы вполне можете притвориться, что всё это время он был Охотником, а не Сокрушителем. Разницы не заметит буквально никто, включая внутриигровых персонажей.

Более крупные изменения лучше обсудить с группой. Если никто не возражает сделать вид, что его друг всё это время только "определялся" с Голодом, вы легко можете его изменить.

Вопрос механики

Рассказчики, обращаемся к вам. Перед началом игры вам действительно *стоит* (хотя и не обязательно) расчертить лист, на котором будут отображаться уровни Сытости каждого из протагонистов. Непосредственный уровень Сытости всегда удобно отмечать с помощью жетона: если ничего особенного у вас под рукой нет, можете класть на листок монетки, дайсы или другие крохотные предметы.

Сделайте этот лист видимым для всей группы. Помимо прочего, это будет напоминать игрокам, когда они могут сменить Состояние и получить новую Веху.

Исступление

Хотите прямо? Исступление – единственное неудобное для игрока состояние. Персонаж не может пользоваться Кошмарами, испытывает затруднения с восполнением Воли, получает урон каждый день и даже не может от него избавиться без сторонней помощи.

Как перейти на следующий уровень Сытости? Прежде всего, не бойтесь превратиться в берсерка. Всё нормально, это состояние разработано специально для подобного отыгрыша. Идите и крушите.

Во-вторых, не засыпайте, пока не насытите свою Тварь.

В-третьих, проведите столь изощрённую охоту, чтобы её потенциал был равен по меньшей мере *восьми*. Лучший способ сделать это заключается в умерщвлении жертвы (которое предоставляет бонус +4 к потенциалу любой охоты).

Голодание

Как только вы достигаете этого состояния, вашей главной задачей становится ровно одно: вы не должны допустить Исступления. Просто держитесь на нём и время от времени переходите к Довольству и Пресыщению.

Сосредоточьтесь на крупных, мясистых охотах, предоставляющих вам сразу множество дайсов. Знайте, что даже при самой успешной охоте (оценивающейся в десять дайсов) вы всё равно получите 3-4 успеха, а потому, вероятнее всего, вы не перескочите из Голодания сразу в Покой или Пресыщение.

Кошмарами пользуйтесь реже, они у вас ослаблены. Отдайте своё предпочтение Атавизмам и не забудьте подобрать Навыки, которые могут помочь вам в текущей охоте.

Кстати, вы можете получить от одной до нескольких Вех, причинив вред кому-нибудь из своих близких в попытке совершить что-нибудь иррациональное или удовлетворить Голод. Воспользуйтесь этим.

Довольство

Знаете главный секрет Довольства? Оно не слишком-то полезно для персонажей. Не поддавайтесь иллюзии и не покупайтесь на мирное звучание этого состояния: именно в нём вам больше всего достаётся от Героев.

Вы не получаете бонусов ни к Кошмарам, ни к Атавизмам. Единственный бонус этого состояния заключается в том, что от него легко избавиться, получив от одной до нескольких Вех.

Ваш алгоритм действий таков: для начала решите, хотите ли вы обострить своё состояние до Голодания или смягчить его до Пресыщения. Первое не вызывает никаких затруднений: потратьте одно, два или три очка Сытости на совершение действий, которые вам не особенно-то и были нужны.

Если вы решаете накормить свою Тварь и добраться до Пресыщения, убедитесь, что у вас пять – *пять* – очков Сытости. Не больше. Запомните это магическое число. Охотиться на пятом уровне Сытости относительно безопасно, поскольку весьма маловероятно, чтобы вы смогли сразу перескочить в состояние Покоя. А состояние Покоя, если вы ещё не поняли, – это истинное проклятие Хищника, даже худшее, чем Исступление.

Мы называем это число магическим потому, что для перехода в состояние Покоя вам нужно получить исключительный успех, который, будем честны, выпадает не так уж часто. И даже если вы получаете исключительный успех, вы вправе отказаться от одного дополнительного очка Сытости и остаться в состоянии Пресыщения.

Если вы находитесь на шестом уровне Сытости, потратьте одно очко на какую-нибудь ерунду. Последний раз повторяем: прежде чем вы выйдете на охоту, вам нужен пятый и только пятый уровень Сытости.

Пресыщение

Прежде всего, *избегайте кормления*. Это лучшее состояние для насылания Кошмаров на своих жертв, так что если у вас на примете есть враг, приступайте: у вас появились уникальные бонусы!

Во-вторых, у вас отличная возможность получить Вехи, не прилагая особых усилий.

В-третьих, укрепите свои позиции на случай неожиданного перехода в другие состояния. Сбросьте Героев с хвоста. Устраните смертных врагов. Заключите союзы с другими оккультными персонажами. Даже тот факт, что им легче повлиять на ваше ментальное и эмоциональное состояние, с ролевой точки зрения скорее улучшает, чем ухудшает игру.

Покой

Поживите нормальной жизнью. Конечно, у вас всё ещё нет Рассудка или другой нравственной характеристики, однако самое время показать, как ведёт себя ваш персонаж в обличье простого смертного. Покажите другим игрокам, что вы не были бы чудовищем, если бы не бесконечный голод... или подтвердите их наихудшие предположения, продемонстрировав, что отсутствие Твари и сверхъестественных сил не делает вас ни капли приятнее.

Как только вам надоест роль обычного человека, примите участие в экстремальных событиях. Бросьтесь навстречу опасности. Окажитесь на грани смерти. Доберитесь до собственной Твари и громко напомните ей о себе. Наконец, обрушьте Чертог в своём Логове.

Кстати, теоретически вы можете попросить своего товарища зайти в ваше Логово и достучаться до разума спящей Твари, однако удостоверьтесь у Рассказчика, что он не против такой возможности. В обратном случае, вероятно, Логово попытается устранить вашего друга как нарушителя.

Темп

Если говорить о некой “усреднённой” компании, то типичная игровая группа редко проводит охоту чаще одного раза в сессию. Многие даже проводят её только по разу за *две* игровые встречи. Тем не менее, состояния Сытости оказывают достаточно весомое воздействие на игромеханику, чтобы игрокам всё равно регулярно приходилось говорить о вопросах охоты.

В целом, Рассказчикам рекомендуется сразу спросить игроков, какой – примерно – процент игрового времени они хотят проводить за охотой. Скорее всего, игроки назовут сравнительно низкие цифры. В этом случае мы настоятельно рекомендуем объявить игрокам, что вы будете использовать новое опциональное правило: бесплатную охоту. Это значит, что в начале каждой *истории* (не “игровой встречи”) каждый игрок может описать, как именно и на кого он охотится. Никаких проверок такая охота не требует: считайте, что каждый игрок добивается успеха автоматически. По окончании описания игрок делает бросок на Сытость по всем правилам кормления.

Даже если игрок проваливает проверку на пополнение Сытости, вы можете наделить его несколькими очками этой характеристики, просто пообещав, что последствия этой охоты будут мешать ему на протяжении всей истории.

Разумеется, все остальные охоты игрокам следует проводить самостоятельно. Это же касается тех компаний, которые осознанно хотят посвятить охоте весомую часть "экранного времени".

И просто для понимания...

Не забывайте, что Сытость представляет собой и мировоззрение, и самоощущение, и настроение Хищника. Это не просто запас очков. Это нужда, потребность, *мотивация*.

Новое Состояние:

Жажда

Если игрок по доброй воле заменяет провал при проверке охоты *полным провалом*, Рассказчик может ввести в игру это Состояние. Как только оно приписывается персонажу, Рассказчик или сам игрок выбирает жертву, страхом которой Хищник хочет насытить свою раздосадованную Тварь. Это должна быть совершенно конкретная жертва, охота на которую обязательно будет соседствовать с целым рядом трудностей и опасностей.

До тех пор, пока Хищник не поймает эту жертву, попытки утолить Голод при помощи других целей понижают потенциал Сытости на -2 пункта. С другой стороны, поимка избранной жертвы приносит ему хотя бы одно очко Сытости вне зависимости от итогов броска.

Веха: Всякий раз, когда вы пытаетесь утолить Голод другими жертвами и не получаете ни одного очка Сытости.

Избавление: Поимка избранной жертвы.

Голод и отыгрыш

Сокровища: Коллекционеры

Грёзы

Всё начинается как сон о поиске клада. Человек бредёт по следу из хлебных крошек, сквозь дремучие леса и насквозь промёрзшие горы, но клад всё время остаётся вне досягаемости. Может, замок на сундуке заржавел настолько, что до окончания сна его не удаётся открыть – или, может быть, грёза обрывается в тот самый миг, когда спящий достигает места, отмеченного на карте крестом.

Но с третьей или четвёртой грёзой человек начинает понимать, что он не единственный, кто охотится за сокровищем. Его инструменты начинают пропадать. Вокруг сундука появляются чьи-то следы.

Напуганный этой грёзой, человек пытается бежать, но понимает, что пока он гнался за неслыханными богатствами, кто-то разрушил его жизнь. Семья больше не ждёт его. Дети забыли его имя. Неизвестные похитители украли его жену.

И тогда он начинает другую погоню: не за сокровищем, а за врагом, уничтожившим его счастье... только затем, чтобы обнаружить Логово, в котором он спрячется. Логово, приготовленное для него.

Мифические образы

Монстрам, крадущим чужое имущество, в мифологиях человечества поистине нет числа. От вороньих богов из Восточной Азии до драконов средневековой Европы – эти демонические создания наводили ужас на человечество потому, что отнимали у людей самое дорогое, и порой даже не из-за ценности похищенного имущества, а лишь затем, чтобы посмотреть на реакцию обездоленных смертных.

Тварь

Обличья Коллекционеров вовсе не сводятся к исполинским драконам и великанам, чахнувшим над золотыми горами. Это может быть вечно смеющаяся гиена, крадущая у других Отродий шансы настичь и убить их жертв. Это может быть хищная птица, собирающая красивые изображения. Это может быть чёрная дыра, поглощающая всё, что попадает на её пути.

Родство

Как правило, Коллекционеры заключают только те союзы, которые приносят им непосредственную и прямую выгоду. Их интересуют не столько вампиры или подменыши в широком смысле слова, сколько вампиры, усыпающие свои убежища бесчисленными реликвиями, подменыши-библиотекари, Пробуждённые расхитители гробниц или Прометиды, специализирующиеся на сборе чужих дневников.

Особый интерес для них представляют Восставшие – мумии, собирающие реликвии для их мистической переправки в загадочный регион мира мёртвых, известный под древнеегипетским названием Дуат. Тем не менее, мумии редко соглашаются передать реликвию в руки Хищника, если только последний не обещает в дальнейшем помочь Восставшим с выполнением ещё более важных задач.

Наследия

Большинство Коллекционеров стремятся лишь к одному варианту Наследия: Воплощению, в котором они видят великий приз, доступный лишь лучшим из лучших. Те, кто устал бесконечно сидеть на горе из золота или произведений искусства, порой передают управление над своим телом Твари, проходя Слияние, или отказываются от дальнейших поисков, делая выбор в пользу Отступления. Воплощённые Коллекционеры чаще всего становятся королями преступных империй и организуют целые сети грабителей и искателей древних ценностей.

И только самые редкие из Коллекционеров, желающие продолжить охоту за ценностями, но не желающие причинять людям вред, выбирают путь Разделения.

Кормление

Хотя буквальная кража прекрасно работает на удовлетворение Голода, далеко не каждый Коллекционер хочет становиться преступником. Многие из этих Хищников наслаждаются аукционами или соревнованиями, уводя приз из-под носа у разочарованных смертных совершенно легальным образом. В крайнем случае они знают, что всегда могут вернуться на путь воровства.

Искушение: Подстрекатели Грёзы

Хотя Герои и даже многие Хищники полагают, что Подстрекатели заставляют людей становиться хуже, в действительности он учат людей не переступать черту. Когда они ещё были людьми, Подстрекатели видели грёзы, в которых они оказывались перед неслыханными богатствами и излишествами. Для того чтобы обрести все эти сокровища, им оставалось лишь протянуть руку – и совершить какое-нибудь постыдное (но обычно нестрашное) злодеяние.

В каждой грёзе они совершали эти злодеяния, однако чувствовали, что преступления только очерняют их души и отнимают их веру в контроль над собой. Только отказавшись совершать преступление, они понимали, что сами владеют ситуацией. Да, они грешники – но они никогда не позволят греху диктовать им, что делать.

Мифические образы

Подстрекатели тесно связаны с монотеистическими религиями. Они воплощают волю самого Дьявола, показывающего людям путь к лёгкой жизни за счёт деградации личности и души. Но не только монотеисты рассказывали пугающие истории о чертях и бесах, соблазняющих слабовольных людей. В Англии эти создания были известны как феи. В Китае – как Короли обезьян. Буддисты называют таких чудовищ сиддхартами – теми, кто пытается увести благочестивых людей с дороги, ведущей в Нирвану. Даже греческие сирены в какой-то степени предлагали морякам материально-телесные удовольствия взамен на чистоту их души и спокойствие совести.

Тварь

Подстрекатели часто выглядят соблазнительно, хотя Намтару и даже другие Хищники могут, напротив, показывать людям уродство, которое ожидает их после смены духовных ценностей на телесные. Ингума часто меняют облик на глазах у людей, показывая сам процесс трансформации из благородного человека в чудовище, одержимое своим пороком.

Родство

Подстрекатели любят чудовищ, обладающих собственными уставами или представлениями о чести, которые они боятся нарушить. Прометиды могут ценить духовную чистоту, однако для Подстрекателя куда интереснее, оборотень, страшющийся отступить от своей Лунной Клятвы.

Лучше всего Подстрекатели действуют в тандеме с Проклятыми, которые развращают людей своим соблазнительным обликом или гипнотическими эффектами собственной крови.

Любят они наблюдать и за магами, которые постоянно борются с желанием отказаться от человеческих рамок и получить то, что попросту не было предназначено для их разума. И конечно, эти Отродья любят работать с подменшами, которые знают, к чему приводит попытка обрести неземные блага – но всё равно продолжают преступать человеческие законы для получения личной выгоды.

Наследия

Вероятно, из всех видов Голода Искушение меньше всего даёт Воплощённому Хищнику. Это Наследие ставит Отродье намного выше людей, мешая ему понимать, как сильно жертвы хотят обрести могущество, не предназначенное для них в этой жизни. В определённой степени Подстрекатель должен сам оставаться хотя бы немного слабым, чтобы понимать ежедневные искушения, окружающие людей.

Те Отродья, которые поддаются собственным искушениям, выбирают Слияние. И напротив, те, кому надоело бороться с соблазнами, могут перейти к Отступлению, чтобы не испытывать тех искушений, от которых они отпугивают своих жертв.

По тем же причинам среди Подстрекателей хватает тех, кто в глубине души мечтает о Разделении, с тем чтобы перестать быть Хищниками в типичном смысле этого слова и стать хотя бы немного ближе к обычным людям.

Кормление

Подстрекатели уникальны среди Отродий в том отношении, что их жертвы должны напугать себя сами – своими поступками и прегрешениями. Многие из этих Хищников даже гордятся тем, что они открыто говорят смертным (и другим жертвам), как они будут чувствовать себя, если поддадутся соблазну. И когда человек начинает мучиться от последствий собственного решения, Подстрекатели напоминают ему: он сам захотел отказаться от чистоты духа, чтобы обрести иллюзорное счастье в богатстве, славе и красоте.

Само собой, этот подход не слишком-то близок Талассиям, Анаким и Намтару, поскольку они испытывают подсознательное желание принудить жертву к преступлению и лишь затем обрушить на неё свою кару.

Стоит отметить, что самые человеческие из Подстрекателей понимают, какой урон они причиняют человеческой психике, соблазняя человека отказом от собственных принципов. Если использовать внутриигровую терминологию, большинство преступлений вызывают у смертных потерю Рассудка (а у других чудовищ – проверки на аналогичные психологические характеристики). Некоторые Подстрекатели даже помогают жертве вернуться к своим идеалам, позволяя усвоить урок из одного-единственного преступления – с тем чтобы человек больше никогда не ступил на тропу порока.

Сытость и Искушение

Подстрекатели необычны ещё и в том отношении, что они утоляют Голод немного по-разному в зависимости от своего текущего уровня Сытости.

На высоких уровнях Сытости (7-10) им нужно соблазнить или принудить жертву к фундаментальному нарушению своих главных принципов, связанных с её чувством собственной идентичности. В таком состоянии Хищник может подговорить пацифиста убить человека, порядочного семьянина – уйти к другому супругу, а фанатичного христианина – предаться всем семи смертным грехам.

На среднем уровне Сытости (4-6) ему достаточно, чтобы жертва закрыла глаза на некоторые из своих клятв или заповедей: например, косвенно предав друга или заведя интрижку на стороне без ухода из семьи.

На низком уровне (3 и ниже) Хищника удовлетворяет буквально всё, что заставляет жертву чувствовать себя виноватой. Его устроит даже простое срамливание двух друзей в словесном конфликте или нарушение ритуальных законов вроде обеда во время поста.

Возмездие: Мстители

Грёзы

Какими бы ни были первые сны пробуждающегося Мстителя, он видит грёзы о том, как он позволяет своим обидчикам уйти от наказания. Он даже может оправдываться, говоря, что он слишком слаб или не знал, как их остановить – но он чувствует, что мог предпринять *что-нибудь* для нарушения их покоя.

По мере того как сны становятся всё насыщеннее и подробнее, он понимает, что должен пойти на риск. Из простой жертвы он превращается в неутомимого преследователя, иногда даже фанатика, напоминающего средневекового инквизитора. И только осуществив свою месть в полной мере, он понимает: отныне он будет нести возмездие каждому, кто преступит его представления о порядочности.

Мифические образы

Как и большинство других Хищников, Мстители широко представлены в мифологиях сотен народов по всему миру. Греки рассказывали истории о Сфинксе, который не трогал достойных и мудрых людей, но без малейших раскаяний пожирал глупцов и злодеев.

Древние египтяне верили в Пожирательницу Аммут (также известную как Аммит или Амт): хтоническое создание, напоминающее одновременно льва, крокодила и гиппопотама и пожирающее души грешников. Как и греческий Сфинкс, Аммут никогда не трогала добрых, порядочных и дисциплинированных людей, причиняя боль только тем, кто действительно это заслуживал.

Древнекитайский бог грома Лигонг не только карал злых людей и чудовищ, но и сам когда-то был человеком, осмелившимся съесть запретный плод и затем устыдившимся собственного поступка – что сильно роднит его мифологическую биографию с Поглощением большинства Мстителей.

Тварь

Мстители обожают символы власти и авторитета. Ингума могут напоминать охранников или деспотов, у которых нет собственного лица – и есть лишь обязанность карать грешников и злодеев. Намтару могут напоминать загробных правителей, которые ждут порочных людей в своём Логове, напоминающем потусторонний мир. Известны русские Анаким, до сих пор носящие униформу советских чиновников, призванных карать диссидентов, вредящих собственному народу. И конечно, Талассии как никто другой напоминают тюремщиков в самом буквальном смысле этого слова – жестоких охранников и смотрителей, которые не питают ни малейших симпатий к собственным жертвам, однако пугают в первую очередь потому, что они имеют все основания обходиться с преступниками безо всякой жалости.

Родство

Мстители пристально изучают законы своих дальних родственников. Если они заключают союз с вервольфами, они дословно запоминают их Лунную Клятву. Если уже *среди* оборотней они выбирают своими спутниками Железных ваятелей

или Охотников во тьме, они расспрашивают их о традициях и уставах, которым следуют эти загадочные люди-волки.

Среди подменышей они могут быть инквизиторами и убийцами, расправляющимися с похитителями, лоялистами и работоторговцами от лица всего фригольда.

Даже в обществе Скованных Мстители прежде всего внимательно изучают законы *призраков* – а не гайстов, – наказывая лишь тех, кто преступает законы Мёртвых Доминионов.

Наследия

Другие Хищники тоже не всегда жалуют Отступление и Слияние, видя в них попытку избавиться от своей сущности или отказаться от своего долга перед Тёмной матерью – однако Мстители и вовсе считают эти варианты Наследия недопустимыми. Каждый Мститель поклялся нести возмездие грешникам в тот момент, когда проходил Поглощение. Он не должен нарушать свою клятву – иначе станет преступником сам.

Что касается Воплощения, то оно – по мысли этих Отродий – переводит каждого Хищника на иной уровень, на котором он должен забыть о несении возмездия простым смертным. Такие Отродья мстят другим Хищникам или самым могущественным из чудовищ, фактически выполняя обязанности, непосильные для более слабых Мстителей.

А это подводит Мстителей к мысли, что лучшим итогом их жизни может стать не Воплощение, а Инверсия, при которой Отродье делает своим основным объектом охоты Отпрысков Тёмной матери. И если другие Хищники считают подобных Отродий бесчеловечными, сами Мстители часто видят в них невоспетых “героев” – если подобное слово вообще применимо к Отпрыскам Тёмной матери, – взявшихся за работу, на которую другим Хищникам попросту не хватило духу.

Кормление

Из всех видов Голода Возмездие утоляется легче всего – однако Хищнику, приобретающему страсть ко мщению, нужно с самого начала свыкнуться с мыслью, что он всегда будет субъективен. Не существует “неправильного” способа отмщения или “несерьёзных” преступлений, а потому Хищник никогда не окажется без предлога для наказания. Тем не менее, он должен понимать, что другие люди, Герои, чудовища, Хищники – *все окружающие* будут считать, что хотя бы время от времени он поступает нечестно.

Ответ на подобные обвинения существует давным-давно, и Мстители выучили его, словно катехизис. Когда окружающие твердят им, что они поступают несправедливо, Мстители говорят лишь одно: “Несправедлива сама жизнь”.

Добыча: Охотники Грёзы

В видениях, предшествующих Поглощению, Охотники сами оказывались в роли жертв. Некоторые из них утверждают, что они попробовали себя в шкуре добычи даже в реальной жизни – и лишь после этого стали видеть священные грёзы. Так или иначе, они убегали от своих преследователей, чувствуя, что ничего не могут им противопоставить.

Они опробовали все способы убежать от врага как можно дальше. Возможно, они принимали наркотики или таблетки, заливали в себя по галлону кофе или использовали военные хитрости. Но они не могли убежать. Кто-то непременно их настигал.

Но за всем этим сквозило странное понимание того обстоятельства, что им нравится сам феномен охоты. Они просто оказались не на той стороне преследования. И вместо того чтобы убегать, они развернулись навстречу своим мучителям, готовые предложить им помощь в выслеживании *других* жертв.

Проснулись они Охотниками.

Мифические образы

Охота за кровью и плотью людей всегда была неотъемлемой частью образа стольких чудовищ, что само слово “монстр” в какой-то степени ассоциируется с существами, желающими сожрать человека живьём. От диких животных, которыми жители самых разных стран пугали друг друга, до непостижимых тварей, которые не имели конкретного облика, но всё равно охотились на людей – монстры из коллективных мифов всего человечества обожают мясо и кровь.

У них столько имён и лиц, что одно лишь перечисление этих созданий заняло бы отдельный томик. Вендиго из мифологии коренных североамериканцев, Джаси Джатере из страшных сказок гуарани, кровососы всех видов, гигантские доисторические чудовища и убийцы из современных городских баек – все они были придуманы только затем, чтобы напомнить людям: все они смертны. Этот мир полон опасностей. Жизнь может прекратиться в любую минуту. Человек должен беречь себя, потому что в каком-то смысле весь мир пытается отобрать у него самое дорогое.

Тварь

Единственные из Хищников, эти Отродья практически не пытаются скрывать от людей свою кровожадность. Драконы и тролли. Гоблины с сотней зубов. Химеры. Даже Ингума, обычно пытающиеся напоминать обычных людей, в случае с Охотниками могут приобретать обличья гигантских солдат или даже *армий*, в которых каждый боец действует как шестерня в гигантском механизме, стремящемся к одной цели: убить того, кто оказался у него на пути.

Родство

Величайший парадокс заключается в том, что Охотникам не так просто найти понимание у других чудовищ. Вампиры убивают людей потому, что им нужно пить кровь – подобно тому, как самим людям нужно есть овощи или мясо. Оборотни

защищают мир от зловещих духов и ещё более грозных чудовищ, чем они сами. Смертные истребители нечисти отгоняют врагов от своих семей.

Но Охотники жаждут крови ради самого факта кровопролития. Всё, что они могут предложить другим монстрам – это подсказки, связанные с ещё более изобретательным использованием их врождённых сил. Даже Носферату можно научить новым кошмарным силам, и даже оборотням можно открыть новые охотничьи тактики. Поговаривают, что некоторые из Охотников даже нашли друзей среди смертных борцов со злом, которым они показывают, как на самом деле может выглядеть Бдение. Ходят слухи и об Охотнике, помогающем Люцифуг очищать свои души, и об Отродье, работающем на Коллектив Хирон... что кажется некоторым чудовищам довольно абсурдным, учитывая, что Коллектив нанял для проведения своих операций по меньшей мере одного Героя.

Наследия

Это может показаться парадоксальным, однако Охотники редко стремятся к обретению каких-либо Наследий. В их глазах, они уже следуют указаниям Тёмной матери напрямую. Им не нужно переходить на какой-нибудь "другой уровень" охоты: они находятся на нём с самого начала.

Те, кто напуган своей кровожадностью, иногда переходят к Отступлению, в то время как те, кто хочет забыть о моральных вопросах, может пройти Слияние, однако в целом Охотники просто не видят в Наследиях смысла.

Только устав от преследования слабых жертв, Охотник может начать свой путь к Воплощению – хотя не менее вероятно, что он захочет вступить в опасную игру, заявив свои права на Инверсию.

Кормление

Многие Хищники недооценивают Охотников, полагая, будто они способны только на безрассудное кровопролитие. Нет, их Голод способен удовлетворить абсолютно любые действия, причиняющие людям боль: убийство для этого необязательно. Корпоративный сотрудник, мешающий планам своих конкурентов, или политик, устраняющий конкурентов грязными методами, вполне может удовлетворять Голод из года в года, не нанося никому из жертв даже простых ударов – не говоря уже об убийстве.

Другое дело, что Охотники часто оказываются одними из самых бесчеловечных Отродий, поскольку трудно поддерживать в себе уважение к смертным, когда ты целыми днями отправляешь их на больничные койки и в кабинеты к психологам, если даже не в могилы.

Впрочем, и с этой проблемой Охотники вполне могут справиться – при наличии желания. Ингума может стать доктором, который будет помогать всем нуждающимся, но жестоко наказывать лицемеров и имитаторов. Эшмаки может охотиться на животных в родном лесу: он никогда не сможет насытить свою Тварь сполна, но этого будет достаточно, чтобы он не сошёл с ума от своего вечного Голода.

И всё же не каждому из Охотников хватает сил взять себя в руки. Многие только пытаются вести себя добродетельно – до тех пор, пока не сдаются и не выходят на улицу ломать шеи.

Разорение: Сокрушители

Грёзы

Сокрушителей с детства преследовали кошмары о своей уязвимости. Тварь, ожидающая их в Логове, не давала им свыкнуться с самими концепциями стабильности и безопасности. Даже в самые спокойные минуты жизни будущие Сокрушители чувствовали, что их счастье может рухнуть в один момент.

Напуганные этими кошмарами, Сокрушители зачастую просто *отказывались спать*, и лишь когда биологическая нужда в отдыхе заставляла их отправиться в очередное странствие по своим страхам и фобиям, они наконец сдавались перед лицом неизбежной угрозы и не обнаруживали, что всё это время преследовали себя сами.

Мифические образы

Средневековые мифы о мантикоре изображают её не столько как смертоносного зверя, сколько как отравителя человеческих разумов, заставляющего друзей обращаться против друзей, а родственников – против родственников.

Филиппинцы рассказывают зловещие истории о ночных расхитителях, которые выдают своё приближение издали, предупреждая людей, что им пора уходить с обжитых территорий. Если люди не придают значения этому предупреждению, ночные расхитители захватывают их врасплох и пожирают заживо следующей же ночью.

Каппа любит показывать смертным, что они никогда не остаются в безопасности. Когда дела у людей идут хорошо, каппа ловит одного из них ночью и оставляет его разодранное тело посреди городской площади. Наутро люди обнаруживают мертвеца, покрытого следами укусов, подозрительно напоминающих человеческие. И что особенно близко Отродьям, каппа не испытывает потребности в человеческом мясе. Ему нужен страх, который он вызывает у чересчур расслабившихся людей.

Тварь

Сокрушители предпочитают практичность эстетике или стилю. Какими бы ни были их тела, они должны быть удобны и эффективны. Им нужны когти, кислотные железы и заострённая чешуя. Многие Сокрушители смешивают в своём образе части тела абсолютно непохожих животных: например, такой Хищник может обладать множеством птичьих глаз, расположенных по всему телу, кошачьими ушами и змеиным языком, позволяющим ему пробовать воздух на вкус.

Родство

Единственные из Отпрысков Тёмной матери, Сокрушители не делят своих дальних родственников на более или менее значимых. Они любят работать со всеми, кто обладает агрессивными и особенно – разрушительными наклонностями.

Прометиды вызывают Опустошение, просто задерживаясь в одном месте на несколько дней. Оборотни обожают охотиться целыми стаями. Маги способны обрушивать на людей силу неизвестных стихий.

Другое дело, что иногда Сокрушители усложняют жизнь собственным родичам. Например, те же Прометиды могут быть не в восторге от того, что Сокрушители усугубляют и без того нежелательный эффект Опустошения...

Наследия

Сокрушители одновременно любят и ненавидят идею об обретении Наследий. Сама мысль о длительном преобразовании своей сущности кажется им слишком сложной. Они так заняты разрушением окружающего мира, что им просто некогда сосредоточиться на изменении своей личности.

С другой стороны, Наследия делают их сильнее. Слияние кажется им куда более привлекательным вариантом Наследия, чем большинству других Хищников, поскольку оно заставляет Тварь выбраться из комфортного Логова и наконец-то сделать что-нибудь с этим мелким царством людей.

Воплощение делает Хищника идеальным убийцей, фактически приравнивая его силы к природным стихиям и катаклизмам. Отступление хорошо подходит тем Сокрушителям, которые не могут прокормить свою Тварь, но не против передать управление своим телом ей самой.

Даже в Инверсии Сокрушители никогда не видели ничего плохого, поскольку она позволяет им удовлетворять свой Голод особенно явным и запоминающимся образом.

Кормление

Все Сокрушители утоляют Голод немного по-разному, однако это зависит от двух совершенно конкретных частей их личности. Прежде всего, отыгрывая роль Сокрушителя, вы должны обратить внимание на его Легенду.

Если он отличается Коварством, его охота будет подрывать веру смертных в своих защитников вроде полиции и военных. Если его Легенда передаётся словом Жестокость, возможно, он никогда не пытается действовать незаметно и останавливается на самых прямолинейных вариантах утоления Голода.

Кроме того, подумайте о том настроении, в котором пребывает Тварь вашего персонажа. Возможно, ей хочется действовать прямо здесь и сейчас и решать любые проблемы своими руками. Возможно, она хочет, чтобы жертвы сами подорвали свою безопасность. Возможно, ей хочется уничтожить определённый *аспект* безопасности и лишь затем дать смертным увидеть, что они лишились чего-то ценного.

Власть: Тираны Грёзы

Тираны напоминают Сокрушителей в том отношении, что в своих ранних грёзах они чувствовали свою уязвимость. Они знали, что их окружают люди, обладающие авторитетом, властью или даже мускульной силой, намного превосходящей их собственную. В своих снах они сталкивались с последствиями своей слабости и постоянно страдали от недостатка власти.

Однако всё это время они упускали из виду то обстоятельство, что они всегда *позволяли* другим людям игнорировать их интересы. Возможно, у них не было шансов победить в схватке – физической или социальной, – однако они даже не пытались заявить соперникам о своей воле.

В последней грёзе они поднимались с колен и напоминали своим врагам, что у каждого есть право на своё мнение. В этот момент они становились Тиранами.

Мифические образы

Хотя европейцам эти создания часто известны в несколько искажённых версиях, арабские джинны и ифриты даровали смертным великие блага взамен на признание своей власти. Они организовывали события так, что смертные первое время считали джиннов (или ифритов) своими слугами – и лишь затем обнаруживали, что они просто не вправе что-либо требовать от этих жутких чудовищ.

Миф о греческом Сфинксе породил далеко не одного Отпрыска, и многие из них не имеют ничего общего с Голодом Власти, однако, помимо прочего, Сфинкс символизирует ещё и авторитет судьи в высшей инстанции.

Птица Рух из арабских преданий тоже судит людей, наблюдая за ними свысока и периодически убивая тех, кто нарушил её представления о законе.

Тварь

Миру известны слишком разнообразные признаки власти, чтобы Тиранам можно было приписать определённую форму. Многие из них выбирают самые авторитетные варианты обликов, присущие их Семьям. Анаким обожают тела великанов. Левиафаны любят казаться поистине исполинскими доисторическими чудовищами.

Хотя нередко Тираны останавливают свой выбор на крупных, массивных телах, для них не менее важно вызвать у жертвы подспудное ощущение своей слабости. Тиран может пронзть её взглядом нескольких глаз или преследовать неопишимо длинными лапами, не сдвигаясь при этом с места.

Примечательно, что Тираны любят использовать характеристики своего Логова таким образом, чтобы жертвы чувствовали себя целиком в их власти. Например, они могут обрушить разрушительные Черты Логова на большинство незваных гостей, но даровать иммунитет к силам Логова одному из них. “Избранный” наблюдает, как гибнут или страдают его друзья, и понимает, что он остался в живых только благодаря милости Хищника.

Родство

Тираны не просто любят заключать сделки с другими чудовищами – нередко они *нуждаются* в такой связи. Будучи социальными существами по определению,

они должны занимать авторитетные должности и руководить операциями других монстров. Иногда с этой целью Тираны намеренно притворяются представителями иных рас, после чего сколачивают ячейку из местных чудовищ и лишь затем открывают им правду о своей сущности.

Другое дело, что Тираны не доверяют другим монстрам принятие важных решений, что иногда настраивает дальних родственников против них самих.

Наследия

Тираны жаждут обрести то или иное Наследие куда больше других Отродий. У них могут быть разные вкусы и цели, однако в определённой степени каждый из них мечтает стать лучше. Большинство из них считают своим идеалом Воплощение, хотя многие придают романтический окрас и Слиянию, и Отступлению.

Любопытно, что Тираны не только не избегают Уничтожения, но порой даже превозносят его, поскольку такое Наследие позволяет им обрести полную власть над собой и избавиться от "второго голоса", который пытается отдавать им указы.

Кормление

Вероятно, из всех Отродий Тираны – единственные, кому достаётся такой простор для утоления голода. Они могут прижать противника к стенке и насладиться тем страхом, которое наблюдают на его сжимающемся лице. Они могут занять важную должностную позицию и заставить подчинённых бояться расследования или увольнения. Они могут даже похитить жертву и обходиться с ней *мягко*, с тем чтобы она ещё больше страшилась возможного изменения в их настроении.

Примечательно, что Тираны редко испытывают угрызения совести из-за утоления своего Голода. Они не так часто делают людям по-настоящему больно, а те, кто насыщает свою Тварь благодаря социальному давлению на людей, и вовсе ведут себя так же, как и многие смертные. С другой стороны, если кто-нибудь из Анаким обнаружит, что его насыщает только причинение физических травм и увечий, возможно, у него и возникнут проблемы с положительным восприятием собственной личности.

Тайны: Шёпоты Грёзы

Когда наступает час Поглощения, будущий Хищник начинает страдать от видений, в которых он узнаёт о том, что он не мог узнать ни при каких обстоятельствах. Он узнаёт шокирующие подробности преступлений, которых даже не происходило. Он слышит ложь, которую никто никогда не говорил.

И каждый раз, когда он видит нарушителя – афериста, лжеца, убийцу, – его лицо оказывается чем-то закрыто. Возможно, он прячется под капюшоном или под маской. Возможно, он постоянно отворачивается от спящего. Но он просит никому не рассказывать об увиденном. Он умоляет спящего оставить новообретённые знания в тайне.

И только увидев достаточно много подобных снов, будущий Хищник начинает понимать, что именно он служит связующим звеном между всеми нарушениями. Он следит за обманами и преступлениями и показывает злодеям, что как бы они ни старались спрятаться от правосудия, они никогда не спрячутся *от него*.

Мифические образы

Из всего многочисленного потомства Тёмной матери Шёпоты – единственные, кто достаточно слабо представлен в человеческой мифологии. Подобно Ингума среди Семей, Тайны всегда оставались тем видом Голода, который обладает тесными связями с человеческой цивилизацией. Звери и дикари не боятся того, что кто-то узнает об их дикарстве и зверствах. Только цивилизованный человек боится, что кто-то перестанет верить в его цивилизованность.

Викинги страшились всевидящих воронов Хугинна и Мунинна, которые описывали круги на небе, высматривая нарушителей и рассказывая о них Одину-Всеотцу.

Корейские хьечи, известные их китайским соседям как съежи, представляли собой гибрида коровы и льва, наделённого длинным рогом. Хьечи интуитивно чувствовали вину человека и могли показать на него другим смертным, просто направив на злодея свой осуждающий рог.

Чешско-австрийский Крампус весь год наблюдает за дурным поведением капризных детей, после чего, в одну ночь, известную как Крампуснахт, он кладёт им под подушку кусочек угля. Если ребёнок не изменяет своё поведение на следующий год, Крампус приходит к нему с мешком, в который он запихивает сорванца и уносит его в свой зловещий замок. Но Крампус постоянно находится рядом. Дети видят его задолго до Крампуснахта и знают, что даже если он придёт за ними лишь в этот ужасный праздник, он всё равно смотрит на них и запоминает каждый их проступок.

Тварь

Шёпоты обожают принимать вид чудовищ или даже *предметов*, символизирующих их сущность на метафорическом уровне. Например, Талассий будет не столько пауком, сколько живой паутиной, а Анаким будет пугать жертву не столько размером, сколько всезнанием (например, превращаясь в живую ртуть, которая образует на поверхности зеркала тексты и изображения, обличающие злодеев). Даже Логово таких Хищников может принимать необычные формы –

например, представляя жертвам в виде театральных сцен, на которых злодеи под действием гипнотических сил сознаются в своих грехах перед хохочущей Тварью.

Тайны и Сытость

Успешность кормления этих Хищников тесно связана с важностью тайны для самой жертвы. Когда человек страшится даже самой мысли о своём разоблачении, Хищник может насытить Тварь одним лишь намёком на раскрытие его секрета. Когда человек лишь немного стыдится подобной тайны, Хищнику нужно постараться, чтобы для начала заставить жертву понервничать и придать своей тайне большее значение, прежде чем приступить к полноценной охоте.

На высоких уровнях Сытости (7-10) Шёпоту нужно пригрозить жертве раскрыть её по-настоящему фундаментальный секрет. Такое Отродье может сорвать Прикрытие демона или пообещать вампиру, что наутро люди узнают о его существовании. Кроме того, Хищник может раскрыть крупный правительственный заговор или сорвать маску с именитого потрошителя.

На средних уровнях Сытости (4-6) Шёпоту нужно видеть, как жертва прикладывает хотя бы небольшие усилия к защите своей тайны. Например, Хищник может сказать неверному мужу, что скоро всем будет известно о его любовной интрижке, или спросить бывшего сатаниста, на что тот готов пойти, чтобы не дать окружающим узнать о его прошлом.

На низких уровнях Сытости (3 и ниже) Хищнику достаточно узнать даже самую смехотворную тайну: пароль к электронной почте, тему глупого и неопубликованного рассказа прославленного писателя, место, в которое отправился сотрудник, прогулявший работу, и так далее.

Родство

Из всех Отродий Шёпоты лучше всего подходят на роль охотников за своими дальними родственниками. Этим Хищникам слишком трудно сойтись с другими чудовищами, не испытывая при этом ежедневного искушения открыть миру их тайны. По этой причине Шёпоты куда чаще *следят* за монстрами или *выдают* себя за них, чем дружат с ними или поддерживают их в трудную минуту.

Вампиры с их одержимостью Маскарадом всегда были для Шёпотов одной из основных целей. Хищники могут годами собирать сведения об убежищах местных вампиров, о могилах, из которых встают ревенанты, о местах нарушения Маскарада и так далее. Другое дело, что Хищник, ввязывающийся в дела Проклятых слишком часто – скорее всего, *мёртвый* Хищник.

В отличие от вампиров, мумии не особенно сильно пытаются спрятать от смертных тайну своего существования. Куда больше Хищников интересуют тайны, которые мумии прячут от самих себя. Шёпоты часто обмениваются сведениями о биографии той или иной мумии, и далеко не один Хищник занялся археологией лишь для того, чтобы узнать что-нибудь о прошлом местного иремита. Многие следят не за самими Восставшими, а за их культистами, усыпальницами и врагами.

Многие демоны занимаются тем же, чем и Отродья, страдающие от Голода Тайн. Они тоже притворяются неприметными людьми, понемногу раскапывая зловещие тайны обо всём, что происходит в округе. Другое дело, что демоны куда лучше приспособлены для шпионских миссий, и Шёпотам чаще всего оказывается

удобнее следить не за самими демонами, а за их окружением: Инфраструктурами, ангелами, стигматиками и криптидами.

Наследия

В глазах этих Хищников, Наследия всегда были главным секретом Матери. Многих Шёпотов даже не волнует вопрос, зачем им нужны Наследия. Для них важен лишь факт *трансцендентности*.

Как и большинство других Отпрысков, Шёпоты заворожены возможностью обрести Воплощение и заняться более масштабными задачами. Воплощённому Шёпоту больше не нужно копаться в проблемах мелких обманщиков и воров: они занимаются тайными обществами, оккультными расами или серыми кардиналами, управляющими доброй третью земного шара.

Такие Шёпоты часто меняют своё обличье, превращаясь в едва заметных призраков или подобие виртуального разума, взламывающего чужие компьютеры и почти невидимого даже в собственном Логове.

Отступление тоже всегда интриговало Шёпотов, поскольку это Наследие позволяет им избавляться от материальных тел и превращаться в некий аналог психических вампиров, путешествующих по Предвечной грёзе. Всякий, кому не посчастливилось столкнуться с подобным Шёпотом, обнаруживает, что незримая сила высасывает из него не только секреты и знания, но и личные воспоминания.

Тем не менее, не все Шёпоты оказываются готовы к своему Поглощению. Пожалуй, единственные из всех Хищников, Шёпоты питают большую страсть к Уничтожению, поскольку многие из них устают от зловещих и омерзительных тайн, открывающихся их разуму изо дня в день, и хотят просто вернуть себе иллюзию покоя.

Кормление

Ещё одна необычная черта Шёпотов заключается в том, что они охотятся за весьма и весьма субъективными ценностями. Если Охотники и Сокрушители отнимают у людей совершенно объективные ресурсы (кровь, мясо, дома и имущество), Шёпоты получают насыщение соразмерно с той ценностью, которую придаёт собственной тайне сам человек.

Кроме того, хотя многие жертвы подозревают, что Хищник всё равно выдаст секрет, которым он их шантажирует, в действительности для Шёпота важно только пригрозить жертве разоблачением и насладиться страхом в её глазах. Многие Шёпоты даже уничтожают улики, оставленные преступниками, чтобы показать свою добрую волю и дать злодеям ещё один шанс исправиться.

Характер тайн и проступков, за которыми охотится Шёпот, часто зависит от его Семьи. Эшмаки любят оккультные или хорошо защищённые тайны, Намтару – уродливые и тошнотворные, Талассии – прагматические, которые позволяют получить от жертвы определённые ресурсы в порядке откупа, а Угаллу – самые унижительные.

Глава третья:

Кошмары, сорвавшиеся с цепей

На каком-то уровне Хищники всегда оставались людьми. Они прячутся среди собственных жертв, защищённые от подозрений лучшим прикрытием, которое только можно представить: настоящей человеческой личностью. Несмотря на это, в глубинах их разума всегда продолжает жить ненасытная Тварь, напоминающая им о том, что она не станет вечно ждать ужина в своём Логове.

И когда наступает время охоты, Отродье перестаёт быть человеком и обращается к древним дарам Тёмной матери: Атавизмам.

Новые Атавизмы

Чуждый разум [Ингу́ма]

Эта способность зиждется на одном из первых страхов, которыми наделила смертных не биология, а цивилизация и культура, выстроенная их собственными руками. И имя этому страху – ксенофобия.

Обычный эффект: Окружающие перестают понимать логику и мышление Хищника. Попытка манипулировать ими или узнать то, что не хочет выдавать Отпрыск, получает штраф в размере Логова персонажа. Это касается даже сверхъестественных сил наподобие Доминирования или заклинаний Разума.

Голодный эффект: Хищник приобретает вторую Легенду, которую тоже можно использовать для восполнения Воли. Кроме того, если кто-то пытается определить его Жизнь, Легенду, Стремления или Голод мистическими средствами, Хищник вступает с ним в Столкновение воли и в случае победы предоставляет противнику ложные факты.

Понижение Сытости: До окончания сцены Хищник приобретает второй Голод.

Муха в паутине [Талассии]

Талассий опутывает жертву любым материалом, которым наполнено его Логово. “Хранить” подобный материал нигде не нужно: Талассий берёт его прямо из воздуха – или, точнее, из местных резервов Предвечной грёзы.

Обычный эффект: В случае успешной рукопашной атаки Талассий лишает жертву нескольких очков Ловкости, точное число которых равно половине Логова персонажа с округлением *вверх*. Этот эффект остаётся в силе до конца сцены, а потому Талассий может налагать дополнительные штрафы с каждой новой атакой. Если Ловкость противника падает до нуля, тот оказывается обездвижен до конца сцены.

Голодный эффект: Когда (вне зависимости от текущего штрафа) опутанная жертва пытается шевелиться, она получает тупой урон в размере своего штрафа к Ловкости. Тем не менее, если жертва теряет сознание от тупого урона, эти повреждения *не* усугубляются до летальных.

Понижение Сытости: Хищник может выстреливать паутиной из своего тела, опутывая противников в радиусе 2 ярдов за каждое очко Логова. Помимо обычного

штрафа к Ловкости, такая атака наносит и тупой урон в размере полученных успехов.

Удушающие кольца [Талассии]

Подобно Йормунгандру из скандинавских мифов, Тюремщик сжимает жертву в своих железных объятиях и контролирует каждое движение её тела.

Обычный эффект: Хищник добавляет уровень Логова к проверке захвата. В случае успешной проверки он гарантирует, что любая *несверхъестественная* жертва не сможет даже попробовать вырваться, в то время как мистические противники должны пройти Столкновение воли прежде, чем у них появится шанс пройти проверку на освобождение.

В дополнение к этому, Хищник не подвержен усталости даже при самых долгих захватах. Например, он может свисать с турника или держать в объятиях противника целыми днями, не испытывая ни малейшего дискомфорта.

Голодный эффект: Любые силы природы (*не* враги) не способны разорвать или, напротив, раздавить тело Хищника. Например, персонаж может ухватиться за проезжающий мимо автомобиль, не боясь, что ему оторвёт руку, или попасть под лавину и выбраться на поверхность без малейших царапин.

Понижение Сытости: Персонаж может раздавить даже самый прочный объект, просто стиснув его в руке. В случае с объектами, не помещающимися в ладони, ему достаточно просто коснуться их поверхности – всю работу за него сделает Тварь. Для уничтожения объекта персонаж проходит проверку Силы + Логова за вычетом Прочности. Успехи накапливаются из раунда в раунд, уничтожая по очку Структуры объекта.

В случае провала такого броска игрок может превратить результат в полный провал, лишив себя возможности пользоваться этим Атавизмом до окончания сцены. В этом случае он получает Веху.

Доппельгангер [Ингума]

Какими бы молодыми ни были Чужаки по меркам Предвечной грёзы, они воплощают собой один из величайших страхов любого смертного: страх обнаружить, что кто-то живёт их жизнью и носит их собственное лицо.

Обычный эффект: Ингума создаёт временного, но полностью автономного двойника выбранной жертвы. Для этого он проходит по броску на Сообразительность + Медицину – Выносливость жертвы в час. Всего персонажу требуется накопить 5 успехов + по одному за каждое очко Размера жертвы.

Доппельгангер обладает всеми характеристиками жертвы за исключением сверхъестественных сил. Он сохраняет личность оригинала, однако мистическим образом вынужден слушать каждое слово Хищника.

Всего Ингума может командовать несколькими доппельгангерами, суммарное число которых никогда не должно превышать значение его Логова.

Как правило, настоящую жертву Ингума связывает или оглушает, хотя ничто не мешает ему столкнуть её лицом к лицу с собственным двойником.

Голодный эффект: Ингума видит, слышит и чувствует всё, что находится в пределах восприятия доппельгангера. Кроме того, при создании двойника он проходит по одной проверке за раунд (вместо целого часа).

Понижение Сытости: Прежде всего, понижение Сытости позволяет делать броски на создание доппельгангера каждый раунд, а не раз в час. Кроме того, при желании Хищник может погрузиться в сон. Как только он уснёт (в пределах считанных мгновений), его разум окажется в теле доппельгангера, и он сможет лично управлять его телом. Эффект длится до окончания сцены.

Если Хищник погружается в сон в своём Логове, то у него появляется новая возможность: выйти в теле доппельгангера в материальный мир и затем (опять же, в пределах сцены) вырваться из его физической оболочки в виде воплотившейся Твари.

Себе враг [Ингума]

Хищник перенимает обличье собственной жертвы, сохраняя при этом свои Атрибуты и прочие характеристики.

Обычный эффект: Отродье копирует внешний вид жертвы. Большинство людей будут принимать его именно за жертву, хотя близкие родственники и друзья могут почувствовать ложь, пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии против Манипулирования + Обмана со стороны Хищника. Если ранее персонаж подпитывался страхом жертвы, он дополняет эту проверку Логовом.

Голодный эффект: Хищник интуитивно чувствует, как ему следует отвечать на самые вдумчивые или хитрые вопросы людей, заподозривших в нём доппельгангера (или безумца). Он не располагает доступом к воспоминаниям или знаниям жертвы, однако может дать вполне вразумительный ответ в тот момент, когда ему задают совершенно конкретный вопрос. Для этого всё ещё требуется пройти проверку Манипулирования + Эмпатии против Самообладания + Обмана подозрительных собеседников, однако в случае успеха Отродье кажется окружающим совершенно вменяемым (и уж точно не монстром).

Понижение Сытости: Хищник буквально *становится* своей жертвой. Он получает её ДНК, отпечатки пальцев и даже частичный доступ к воспоминаниям (в каждой сцене персонаж может наделить себя одним очком Навыка жертвы за каждый уровень своего Логова).

Эта копия настолько совершенна, что при столкновении с Хищником жертва начинает сомневаться в собственной вменяемости и проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала этой проверки она впадает в состояние Смятения или Фуги.

Если Хищник остаётся в чужом теле дольше одной сцены, за каждую новую сцену он должен потратить по одному дополнительному очку Сытости.

Иллюзия безопасности [Талассии]

Талассии как никто другой знают, что истинный ужас заключается вовсе не в том, чтобы оказаться вдали от дома. Ужас состоит в том, чтобы оказаться *дома* – но всё равно понять, что чудовище стоит у тебя за спиной.

Обычный эффект: Просто взглянув на дом, Хищник понимает, как устроены его комнаты и коридоры. За каждый раунд изучения здания он получает общее представление о двух помещениях за каждое очко Логова. Он не узнаёт, в какой из комнат находятся люди, однако чувствует, в каких помещениях установлены видеокамеры или ловушки.

Голодный эффект: Хищник может запереть дверь, окно или другой проход, просто взглянув на него. Убегающей жертве придётся пройти проверку Силы + Атлетики - Логова, чтобы выломать такую дверь или Ловкости + Кражи - Логова, если в ней установлена задвижка или засов. Сам Хищник может снять эту защиту, просто взглянув на проход ещё раз.

Понижение Сытости: Хищник превращает любую дверь, окно, люк или иной проход в Нору, ведущую в самое сердце его Логова. За каждое очко Логова он может придержать портал на один раунд.

Молниеносный удар [Угаллу]

Некоторые монстры прячутся в темноте, но Угаллу охотятся на виду у всех.

Обычный эффект: Хищник обрушивается на жертву подобно буквальной молнии, пробегая перед атакой до 10 ярдов за каждое очко Логова. Если он хочет спрятаться перед этой атакой, его Логово добавляется к проверке Ловкости + Скрытности. Чаще всего атака становится для жертвы *внезапной* – со всеми её преимуществами.

Голодный эффект: И напротив, Хищник может использовать эту силу, чтобы немедленно отскочить от жертвы на 10 ярдов за каждое очко Логова. Если жертва теряет его из виду, следующая атака Хищника вполне может быть *внезапной*.

Понижение Сытости: Если первая атака Хищника наносит хотя бы очко урона, он может переместиться к ближайшей жертве на 10 ярдов за каждое очко Логова и атаковать снова – и снова, и снова. Тем не менее, каждую жертву можно атаковать только один раз за раунд (даже если в итоге Угаллу обрушит по одному удару на целый отряд противников).

Разносчик чумы [Намтару]

Месопотамский бог смерти Намтар, в честь которого называют себя все Горгоны, управлял шестидесятью различными заболеваниями. Современные Горгоны считают эту цифру едва ли не смехотворной. Благодаря этому Атавизму они могут управлять куда большим числом инфекций и заболеваний.

Обычный эффект: Просто коснувшись жертвы, Хищник заражает её любой несмертельной болезнью, преодолеть которую можно только пройдя проверку Выносливости + Решительности и накопив сумму успехов в размере Силы + Логова Хищника. Каждый бросок отражает несколько часов борьбы с вирусом. Точное число часов равно 12 – уровню Логова. Всего персонаж может заразить по одной жертве за каждое очко Логова: после этого ему следует дожидаться выздоровления хотя бы одной из них.

Считайте болезнь Помехой *Тошнота*, описанной в основной книге Хроник Тьмы.

Голодный эффект: Хищник заражает любого, кто подойдёт близко к нему. Радиус заражения равен нескольким ярдам, точное число которых равно Логову персонажа. Попав в этот радиус, жертва проходит проверку Выносливости + Решительности - Логова и в случае провала борется с вышеописанными эффектами.

Понижение Сытости: Хищник увеличивает радиус заражения до 10 ярдов за каждое очко Логова, причём любые жертвы, не обладающие сверхъестественными способностями, вместо обычных болезней заражаются *мором*.

Новое Состояние:

Мор

Вы подхватили смертоносное заболевание – и скорее всего, не сразу это понимаете. Каждый день болезнь наносит вам летальный урон в размере Логова Хищника. Преодолеть её можно только пройдя проверку Выносливости + Решительности и накопив сумму успехов в размере Силы + Логова Хищника. Каждый бросок отражает несколько часов борьбы с вирусом. Точное число часов равно 12 – уровню Логова

Избавление: Успешное завершение продолжительной проверки Выносливости + Решительности.

Веха: Добровольное прекращение всякой деятельности и отправление на больничную койку.

Хищная пасть [Макара]

В мифологии многих народов, проживающих на берегу моря или крупного озера, часто рассказывается о чудовищах, способных проглотить своей пастью целого человека – если даже не крупные объекты наподобие кораблей.

Обычный эффект: Хищник может проглотить всё, что помещается ему в рот, без малейших последствий для здоровья. Самые опасные вещества (вроде радиоактивных материалов) всё ещё причиняют урон, однако их Токсичность (или другая подходящая характеристика) понижается на Выносливость + Логово Хищника.

Голодный эффект: Хищник может разинуть пасть так широко, что в неё поместится любой человек или объект размером, равным Размеру самого персонажа + его Логову. Попытки вырваться из глотки Хищника считаются просто специфическим вариантом борьбы с захватом.

Понижение Сытости: Хищник отращивает гигантскую пасть, тянущуюся от его носа до живота. При попытке захвата он добавляет к проверке очки своего Логова. В случае успеха он может либо удерживать жертву по правилам захвата, либо потратить один раунд на переправку жертвы в своё Логово.

Незримый охотник [Эшмаки]

Эшмаки проглатывает тень жертвы и заменяет её собой. Для того чтобы "отсоединиться" от жертвы, ему нужно выплюнуть тень обратно.

Обычный эффект: До тех пор пока Эшмаки "прикреплён" к жертве, он ведёт себя так же, как обычные тени. Ему не способно повредить практически ничто, кроме самых сильных и экзотических заклинаний.

Голодный эффект: Хищник способен использовать другие Атавизмы, даже оставаясь тенью. В моменты использования Атавизмов тень изменяется, приобретая сходство с Тварью самого Отпрыска. Окружающие могут проходить проверку Самообладания + Сообразительности в попытке заметить это изменение.

Понижение Сытости: Хищник может отсоединиться от жертвы в виде тени на несколько раундов, точное число которых равно его Логову. В этом состоянии он может делать то, что из соображений здравого смысла могла бы сделать живая тень (например, просочиться в узкую щель). Тем не менее, в таком состоянии он становится уязвимым к обычному пламени.

Под кожей [Намтару]

Окружающие часто судят о природе Намтару по их омерзительному обличью, однако подлинная мощь этих Хищников проступает наружу только тогда, когда этого хотят они сами.

Обычный эффект: Намтару может наделить свою человеческую оболочку одним или несколькими чертами собственной Твари – в физическом смысле слова. Каждые два очка Логова позволяют отрастить по одному дополнительному органу, конечности или другой монструозной особенности. На первом уровне Логова можно создать только одну такую "модификацию".

Список подобных изменений ограничен только фантазией игрока, однако в целом считайте, что каждый дополнительный орган (или другая физическая черта) наделяет протагониста бонусом +2 к одному конкретному Навыку или виду действий или более слабым бонусом в нескольких Навыках или действиях.

Например, множество глаз добавляют +2 дайса к проверкам восприятия и мешают противникам застать монстра врасплох, удлиненные руки добавляют аналогичный бонус к захвату и проверкам Атлетики и так далее.

Проявление каждой биологической модификации требует одного раунда.

Голодный эффект: Намтару отращивает по одному органу в качестве пассивного действия. На проявление нескольких биологических модификаций у монстра всё равно уйдёт несколько раундов, однако на протяжении этого времени он сможет совершать и другие действия.

Понижение Сытости: Хищник мгновенно отращивает все модификации и распределяет несколько очков (точное число которых равно 3 + значению его Логова) между физическими Атрибутами. Каждому Атрибуту необходимо приписать хотя бы по одному очку. Под конец сцены Хищник не только утрачивает все модификации, но и приобретает состояние *Измождение*.

Девятый вал [Макара]

Люди всегда боялись массивных потоков воды, способных снести их дома, разбить в щепки их лодки или унести прочь их самих. Но в действительности им следовало бы бояться того, что идёт *вместе* с волнами: гигантских, всеильных, вечноголодных Макара.

Обычный эффект: Невидимые потоки воды, бушующие в Предвечной грёзе, поддерживают Макара и мешают противникам сбить их с ног. Макара приобретают необычайную устойчивость к атакам ближнего боя и не понижают Защиту даже при повторных атаках в пределах одного раунда. Более того, при столкновении с небольшой группой противников, уступающей Логову протагониста по численности, Макара повышают Защиту на единицу.

Голодный эффект: Макара используют вышеописанное преимущество для защиты от дальнобойных атак. Автоматический огонь, направленный против них, считается одиночным (противники не приобретают бонуса за стрельбу очередями).

Понижение Сытости: В каждом раунде Макара проводит по "бесплатной" атаке рукопашного боя по каждому, кто стоит в пределах *10 ярдов за каждое очко Логова* от него. Эти атаки наносят тупой урон, даже если в обычных условиях (например, благодаря другим Атавизмам) Хищник может наносить более серьезные повреждения. Эффект длится сцену.

Лучший друг ужаса [Анаким]

Анаким способны вызывать у друзей не меньше воодушевления, чем иррационального ужаса – у врагов.

Обычный эффект: Когда Анаким побеждает противника в любом состязании (то есть получает успех в том действии, от которого враг защищался ответным броском или Защитными Атрибутами), противник впадает в состояние Потрясения до конца сцены.

Голодный эффект: Союзники Хищника, находящиеся в пределах *10 ярдов за каждое очко Логова* от него, могут добавить +2 дайса к любым броскам в пределах текущей сцены. Тем не менее, они и сами оказываются столь впечатлены его мощью, что получают состояние Испуга. Если они принимают этот бонус больше нескольких раз (точное число которых равно их Решительности), им приходится пройти проверку Рассудка или другой психологической характеристики. На Отродий, лишённых собственной нравственности и Рассудка как игровых характеристик, эта угроза не распространяется.

Понижение Сытости: Любые противники, находящиеся в пределах *10 ярдов за каждое очко Логова* от Анаким, испытывают особенно острую форму ужаса перед этим грозным чудовищем. Если сумма их Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Примума или Азота) *не превышает* Силы + Запугивания Анаким, они впадают в состояние Избит *либо* немедленно покидают сцену. У Героев появляется третий вариант: они могут впасть в состояние Безумия.

Гаснущий свет [Эшмаки]

Темноты боятся не только люди, но и другие чудовища – если, конечно, последние не относятся к Семье Эшмаки.

Обычный эффект: Эшмаки гасит любые источник света в пределах 10 ярдов на каждое очко Логова от себя, понижая Защиту всех присутствующих на -2 пункта и налагая штраф -2 на все действия, для которых требуется чистота визуального восприятия. Если Эшмаки пытается погасить сверхъестественный источник света (вроде заклинания мага), он вступает в Столкновение воли и проходит проверку Манипулирования + Оккультизма против любой подходящей проверки со стороны колдуна.

Голодный эффект: Вместо того чтобы погасить свет, Эшмаки может пройти проверку Внушительности + Оккультизма и в случае успеха направить свет прямо в глаза противникам с любыми последствиями по усмотрению Рассказчика. Как и в случае с обычным эффектом, для перенаправления сверхъестественных источников света Эшмаки вступает в Столкновение воли.

Всего Хищник может ослепить несколько жертв, точное число которых равно его Логову или удвоенному значению Логова в случае исключительного успеха.

Понижение Сытости: Хищник не просто гасит свет, но и полностью ослепляет всех, кто оказался в пределах *10 ярдов на уровень Логова* от него. Эффект длится несколько раундов: по одному за уровень Логова. Более того, тьма не сосредотачивается вокруг Хищника и остаётся в том месте, где он её породил. При желании Эшмаки может выбежать из помещения, полного ослеплённых противников, и ускользнуть незамеченным прежде, чем они придут в себя.

Месть земли [Анаким]

Во многих преданиях великаны и исполины изображаются как создания, порождённые самой твердью.

Обычный эффект: Хищник наносит в землю удар сокрушительной силы, нанося тупой урон всем, кто находится в пределах *2 ярдов на уровень Логова* от него. Считайте это полным аналогом рукопашной атаки, однако если урон превышает Ловкость той или иной жертвы, она получает Помеху *Нокдаун*.

Голодный эффект: Анаким создаёт Помеху *Землетрясение* по тем же правилам, что описаны в предыдущем абзаце.

Понижение Сытости: Хищник заставляет землю в пределах *4 ярдов за уровень Логова* от себя сформироваться в виде огромных рук. Они обладают Силой самого Хищника и могут хватать жертв, наносить удары или перемещать предметы. Тем не менее, они слишком крупны, чтобы производить сложные действия, требующие аккуратности: взломать замок или написать текст на компьютере такие ладони просто не в состоянии.

Уязвимые точки [Угаллу]

Даже если противник облачается в полный доспех, прячется за огромным куском металла или надевает кевларовый бронежилет, Ящер попросту *знает*, куда нанести удар.

Обычный эффект: Любая успешная атака понижает броню цели на единицу. Социальное маневрирование устраняет по две Двери за успех (или по четыре в случае исключительного успеха). В случае психического давления (например, запугивания жертвы) Хищник устраняет у неё очко Воли и налагает на неё состояние Смятения.

Голодный эффект: Когда Хищник проваливает любое агрессивное действие (включая Социальное маневрирование или устрашение), возмущённая Тварь сама вступает в игру, наделяя Хищника бонусом к его следующему действию. Этот бонус равен Атрибуту Воздействия самой Твари. Если Хищник проваливает и эту проверку, Тварь скрывается в своём Логове, а Хищник приобретает Помеху *Срыв*. Сущность этой Помехи заключается в том, что Хищник не верит в собственные силы и получает штраф к любым действиям, направленным против своего врага. Этот штраф равен его собственному Логову +1. Вехи благодаря этому состоянию получить невозможно. Для избавления Хищник должен признать превосходство противника и приписать себе любое другое состояние: типичным примером считается Помеха *Избит*.

Понижение Сытости: До окончания сцены Угаллу игнорирует броню, укрытия и другие формы внешней защиты. Каждая успешная атака вызывает у противников Помеху *Ошеломление* (то есть потерю ближайшего действия и Защиты на один раунд).

Новые Кошмары

У стен есть глаза

Даже если рядом никого нет, жертва чувствует, что за ней наблюдают. Что бы она ни предприняла, Хищник это увидит – или, по крайней мере, она в этом убеждена.

Обычный эффект: Этот Кошмар можно использовать только в связи с другими. При обращении к ближайшему Кошмару Хищник получает штраф -2, но наполняет этим Кошмаром всё помещение. Как только в этом помещении попытается заснуть жертва – любая, первая же, которая здесь появится – она подвергнется всем эффектам этого Кошмара.

Полный эффект: Жертве не требуется засыпать в этой комнате. Кошмар начнёт проникать в её сознание, как только она появится в этом помещении или просто заглянет внутрь. Настоящий эффект Кошмара проявится только тогда, когда жертва заснёт, однако он "остаётся с ней", даже если она покидает комнату.

Понижение Сытости: Хищник не только не получает штрафа при обращении ко второму Кошмару, но и добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти.

Они тебя не любят

Ты скучен. Над тобой все смеются.

Обычный эффект: Пройдя проверку Манипулирования + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики (наподобие Вирда или Сехема), Хищник наделяет жертву штрафом -3 на любые попытки жертвы сойтись с другими людьми или понять их чувства. Многократное использование этого Кошмара на одной жертве может вызвать проверку Рассудка, но только по требованию Рассказчика.

Полный эффект: Жертва может добиться исключительного успеха при социальных действиях только при семи обычных успехах вместо пяти. Преодолеть этот эффект можно только вложением Воли, и только на один раунд.

Понижение Сытости: На протяжении этой сцены жертвы не может восстанавливать Волю благодаря своей Добродетели или аналогичной характеристике.

Тебе в еду что-то подсыпали

Их выдаёт то, как они на тебя поглядывают. Смотри: они улыбаются. Они ждут, когда яд начнёт действовать.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внушительности + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Древнего зова или Силы крови), Хищник заставляет жертву вообразить, будто в её еду что-то подсыпали. Попытки что-либо съесть в этой сцене вызывают у жертвы проверки Выносливости + Самообладания, и в случае провала жертва начинает страдать от Тошноты. Даже если она готовит пищу сама, ей начинает казаться, что кто-то отравил её продукты.

Полный эффект: Жертва приобретает усиленную версию Тошноты, описанной в книге **Chronicles of Darkness Rulebook**.

Понижение Сытости: Хищник продлевает галлюцинацию на целый день, хотя жертва может "отравиться" лишь один раз. Как только она убеждает себя в том, что еда отравлена, Кошмар проходит. Многократное использование этого Кошмара может вызвать у жертвы проверку Рассудка – опять же, по усмотрению Рассказчика.

Они среди нас

Кто это? *Что* это? Тебе говорят, что это человек, но ты знаешь, что оно только *кажется* человеком.

Обычный эффект: Пройдя проверку Манипулирования + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики (наподобие Гнозиса или Психе́), Хищник убеждает жертву в том, что её окружают чудовища в телах обычных людей. Технически это выражается в приобретении состояния *Испуг*, однако куда важнее, что жертва начинает вести себя соответствующим образом.

Полный эффект: Попытки манипулировать запуганной жертвой и убедить её предпринять какие-либо действия против "чудовищ" проходят с преимуществом снова-восемь.

Понижение Сытости: Обычный провал социальных проверок в случае с жертвой заменяется *полным провалом*. Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

Ты никогда этого не добьёшься

Ты не можешь заставить себя работать. Это бессмысленно или невозможно. Ты смотришь на пустое пространство, на котором должны лежать результаты своей работы, и понимаешь, что никогда не добьёшься того, чего должен.

Обычный эффект: Пройдя проверку Манипулирования + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики (наподобие Вирда или Сехема), Хищник заставляет жертву вкладывать по очку Воли в любое действие, которое может приблизить его к завершению его проекта.

Полный эффект: Обычные провалы при попытках завершить проект заменяются *полными*.

Понижение Сытости: Жертва впадает в состояние Фуги, стараясь делать всё, кроме того, что ей действительно *нужно* сделать.

Мы падаем

Ещё секунду назад всё было нормально. Теперь этот металлический гроб падает с небес на землю. Тебе конец.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внушительности + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы, Хищник направляет её транспортное средство в ближайший столб, канаву или автомобиль. Жертве необходимо пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы избежать аварии, и даже в случае успеха дальнейшие проверки на управление этим транспортом проходят со штрафом -2.

Полный эффект: Обычный провал при проверке Вождения в этой сцене считается *полным*.

Понижение Сытости: Жертва сама не замечает, как продолжает набирать скорость. Она подсознательно *хочет* набрать максимальную скорость и врезаться в ближайший объект.

У тебя что-то под кожей

Как ты не замечал этого раньше? Что-то страшно зудит и, возможно, движется у тебя под кожей. И ты никак не можешь от этого избавиться.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внутренности + Сытости против Выносливости + Сверхъестественной характеристики жертвы, Хищник заставляет её поверить, что у неё под кожей что-то прячется. Она получает умеренный вариант Тошноты.

Полный эффект: Жертва начинает страдать от Паранойи.

Понижение Сытости: Жертва пытается выковырять из себя невидимого червя, насекомое или занозу, нанося себе два очка летального урона за каждый уровень Сытости, вложенный Хищником.

У тебя нет лица

У тебя было лицо. Теперь его нет. Ты даже не помнишь, как выглядишь. Но что ещё хуже, ты не способен различать лица других людей. Кто они? Чем отличаются друг от друга?

Обычный эффект: Пройдя проверку Интеллекта + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Гнозиса), персонаж лишает жертву возможности запоминать других людей. Она должна проходить проверку Самообладания + Сообразительности, чтобы отличать одного человека от другого. Даже близкие родственники и друзья для неё становятся просто размытыми лицами в толпе. С игровой точки зрения Хищник приписывает ей подходящее Состояние наподобие Смятения.

Полный эффект: Обычный провал при попытке отличить одного человека от другого приводит к *полному* провалу.

Понижение Сытости: Жертва считает любых, даже самых близких людей анонимами (безо всяких проверок), а попытки использовать на ней сверхъестественные эффекты, связанные со внешностью (вроде Величия Проклятых или Неземной притягательности Макара) вызывает с её стороны Столкновение воли. Простые люди участвуют в Столкновении воли при помощи своей Решительности + Самообладания. Обычно это приводит к проблемам не столько у самой жертвы, сколько у её демонических повелителей.

Ты один из нас

Это всё объясняет! Вот почему ты не можешь вспомнить свет солнца или чувствуешь во рту странный вкус. Ты всегда был чудовищем. Почему ты раньше этого не понимал?

Обычный эффект: Пройдя проверку Внутренности + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, протагонист заставляет её поверить в то, что она принадлежит к той или иной сверхъестественной расе – по выбору самого Хищника.

Полный эффект: Если во время Социального маневрирования Хищник или другой персонаж подыгрывает жертве, называя её чудовищем или намекая на её необычное происхождение, это действие считается *мягким давлением* (полным аналогом лести и взятка).

Понижение Сытости: Жертва проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала ищет возможности прокормиться любым способом, который она считает подходящим для своей расы. Это желание оказывается столь сильным, что она получает преимущество снова-восемь на любые проверки, связанные с охотой: например, человек, убедивший себя в принадлежности к расе вампиром, сможет особенно эффективно соблазнять жертв и затем заключать их в захват или рвать им шеи зубами.

Ты всегда ошибался

Неважно, сколько сил ты вложил – твоё дело было обречено на провал с самого начала.

Обычный эффект: Пройдя проверку Интеллекта + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, Хищник выбирает один Ментальный Навык. Его использование со стороны жертвы отныне требует вложения Воли, а исключительный успех начинается с семи успехов вместо пяти.

Полный эффект: Обычные провалы при использовании этого Ментального Навыка считаются *полными*.

Понижение Сытости: Жертва не может использовать свои Ментальные и Социальные Преимущества, связанные с поиском новых сведений (наподобие Библиотеки).

Родство

Проверь ещё раз (Согбенные)

Ты знаешь, что провёл все расчёты и собрал все необходимые инструменты, однако чего-то явно не хватает. Что-то идёт не так. Проверь ещё раз.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внутренности + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики. Жертва впадает в состояние Одержимости, связанное с подготовкой к мероприятию или ремонтом и без того не сломанных инструментов.

Полный эффект: Если жертва пытается предпринять действие, не связанное с подготовкой или перепроверкой своих инструментов, она должна пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала она также утрачивает Защиту.

Понижение Сытости: Состояние Одержимости не оставляет жертву даже после того, как Кошмар утрачивает над ней свою силу.

Ты живёшь в мире обманов (маги)

Только сейчас ты понял. Тебя обманывали всю жизнь. Возможно, невольно – в этот обман верят сотни людей. Но теперь-то ты знаешь истину.

Обычный эффект: Пройдя проверку Интеллекта + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, Хищник лишает жертву возможности пользоваться Специализациями и перебрасывать результаты 10 на любых дайсах.

Полный эффект: При обращении к Навыкам, в которых жертва обладает хотя бы одной Специализацией, она должна перебросить все *успешно* выпавшие дайсы.

Понижение Сытости: На протяжении действия этого Кошмара жертва теряет все Навыки в одной из трёх категорий (Физической, Социальной или Ментальной), получая штраф -1 или -3 за отсутствие тренировки.

Страшная кукла (Рукотворные Прометиды)

Ты сам это видел. Может быть, лишь уголком глаза, но видел. Это не обычный предмет. Это живая кукла. Грубое подобие жизни. Оно не должно шевелиться.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внутренности + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики, Хищник вызывает у жертвы Испуг. Ей нужно немедленно покинуть сцену, иначе она будет подсознательно выглядывать вокруг себя "движущиеся предметы".

Полный эффект: Жертва прилагает все усилия к уничтожению предмета, который она считает ожившей куклой.

Понижение Сытости: Жертва не просто видит галлюцинацию, в которой предмет начинает двигаться. Нет, ей кажется, что он кусает её или пытается взрезать ей кожу острым углом. Предмет наносит ей урон в размере своего бонуса экипировки с минимумом в один пункт.

Семья превыше всего (вампиры)

Забудь о различиях и разногласиях. Всех вас объединяет кровь. Может, они тебе и не нравятся, но у вас общее происхождение. Не смей поднимать на них руку.

Обычный эффект: Пройдя проверку Манипулирования + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики, персонаж убеждает жертву

в том, что она связан с Хищником родственными узами. Жертва приобретает состояние *Принуждение* по отношению к протагонисту.

Полный эффект: Хищник получает доступ к Социальным Преимуществам жертвы в размере одного пункта за каждый уровень Сытости.

Понижение Сытости: Хищник открывает по одной Двери к сердцу жертвы за каждый уровень Сытости, потраченный в этих целях.

Конец света (Охотники во тьме)

Не слишком ли долго тянется эта засуха? Не слишком ли часты здесь землетрясения? Это не природные явления. Это один из этапов чьего-то проекта. Даже если правительство постаралось это скрыть, ты знаешь истину. Время покажет, кто виноват. А ты пока собирай вещи и готовься к длительному апокалипсису.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внутренности + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы, протагонист заставляет её выглядывать следы надвигающегося апокалипсиса. Жертва впадает в состояние Паранойи и начинает готовиться к катаклизму.

Полный эффект: Жертва отказывается признавать правоту окружающих. Все ошибаются – но не она. Переубедить её можно только используя принуждение в качестве Социального маневрирования. Любые социальные проверки, не связанные с угрозами, шантажом или пытками, проваливаются автоматически.

Понижение Сытости: Хищник продлевает эффект Кошмара на один день за каждый пункт Сытости, потраченный в этих целях, а также называет один предмет, без которого жертва не представляет себе выживания в постапокалиптическом мире. Она страдает от состояния Одержимости, связанного с приобретением этой ценности.

Груда мяса (Прометиды)

Ты – просто набор инстинктов, программирующих тебя на определённое поведение благодаря цепочке химических реакций. У тебя нет "своих" целей и "своих" принципов. Есть только то, что вложила в тебя природа. Вся жизнь – это просто программа по размножению и выживанию. Ты – груда движущегося мяса.

Обычный эффект: Пройдя проверку Интеллекта + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики, Хищник налагает штраф -2 на любые попытки жертвы сделать что-либо, не связанные с её биологическим функционированием. Например, такой штраф её ожидает, если она захочет помочь раненому союзнику.

Полный эффект: Всякий раз, когда жертва по собственной воле или по принуждению совершает действие, не приносящее ей *немедленной* личной выгоды, она утрачивает по очку Воли.

Понижение Сытости: Жертва впадает в весьма специфический вариант Фуги, во время которой она выполняет свои привычные, рутинные дела, избегая каких-либо значимых действий. Например, музыкант будет молча играть на скрипке, даже если друзья будут умолять его помочь им победить Хищника. Прервать это состояние может только прямая угроза жизни.

Ты это предвидел (Акантус)

Ты всё рассчитал. Никто тебя не остановит. Ты всё предвидел.

Обычный эффект: Пройдя проверку Интеллекта + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, персонаж убеждает жертву в том, что она заранее знает, чем закончится то или иное действие или конфликт. Жертва настолько убеждена в своей правоте, что только проверка Решительности + Самообладания может помочь ей предпринять более верные действия. В обратном случае она будет уверена в том, что и так знает, чем всё закончится.

Полный эффект: За каждый успех, полученный Хищником, игрок получает возможность свести *все* успехи жертвы в том или ином броске к одному-единственному успеху. Хищник может как распространить этот бонус на первые несколько бросков жертвы, так и "сохранить" их для самых ответственных проверок со стороны противника.

Понижение Сытости: Хищник определяет характер видения жертвы, убеждая её в том, что ей повезёт, если она будет действовать тем или иным образом. До тех пор пока жертва выполняет те действия, которые косвенно приписал ей Хищник, она добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Каждый раз, когда она получает такой исключительный успех, Отродье восстанавливает очко Воли. После того как жертва выполняет свою задачу, она теряет возможность перебрасывать "десятки" до окончания сцены.

Тебя ждёт забвение (Молчаливые)

Ты должен добиться успеха, иначе все забудут о твоём существовании. Как они будут к тебе относиться, если ты не сможешь сделать всё сам? Ты уже взрослый. Так сделай что-нибудь! И хватит приставать со своими проблемами к остальным.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внушительности + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, Отродье заставляет жертву избегать окружающих из-за внутренней убеждённости в том, что она мешает другим людям своими проблемами. Даже если жертва окажется на пороге жизни и смерти, попытка попросить окружающих о помощи потребует с её стороны отдельной проверки Решительности + Самообладания.

Полный эффект: Жертва не верит, что кто-то может ей заинтересоваться. Она впадает в состояние Обморочности всякий раз, когда кто-нибудь обращается к ней напрямую.

Понижение Сытости: Жертва старается быть такой неприметной, что любая попытка привлечь к себе внимание требует от неё проверки Внушительности + Решительности или Сверхъестественной характеристики.

Тебя расстреляют первым (Картианцы)

Революция началась. Довольно отсиживаться! Бросайся на передовую – и будь готов получить пулю за правое дело. Но главное – помни: вокруг предатели и враги.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внушительности + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы, Хищник убеждает её в том, что все её ненавидят. Жертва приобретает состояние Агорафобии.

Полный эффект: Жертва не может участвовать в коллективной работе. Она уверена, что её все ненавидят.

Понижение Сытости: Любая группа, в которой состоят хотя бы два индивида, кажется жертве толпой, потенциально ищущей способа над ней расправиться.

Соппротивление бесполезно (Растерзанные)

Это бессмысленно. Тебе уже давно пора сдаться. Скоро ты сгинешь, и о тебе никто не вспомнит.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внутренности + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики, Отпрыск налагает на жертву Помеху *Избит*. Если жертва всё равно хочет сопротивляться, она получает -2 дайса на все броски.

Полный эффект: Каждый раз, когда *избитая* жертва вкладывает очко Воли для оказания сопротивления, это очко Воли переходит Хищнику.

Понижение Сытости: Хищник сводит ближайшую боевую проверку жертвы к броску на удачу. В этих целях протагонист может задействовать сразу несколько очков Сытости.

Ты постарел (вампиры)

Человеческая жизнь бессмысленна. Что бы ты ни сделал, спустя пару десятилетий о тебе точно забудут. Другое дело – они. Бессмертные существа, охотящиеся на людей под покровом ночи. На что бы ты только ни согласился в обмен на подобную жизнь – жизнь, лишённую страха смерти.

Обычный эффект: Пройдя проверку Манипулирования + Сытости против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, Отродье убеждает её в том, что она постарела. Любые проверки произвести хорошее первое впечатление на более молодых персонажей трактуют *обычный* провал как *полный*, а исключительный успех при социальных проверках начинается с семи вместо пяти.

Полный эффект: Жертва теряет доступ к Преимуществам, ассоциирующимся с молодостью и здоровьем (вроде Сногшибательной внешности или Неутомимости). Любые обещания оздоровления или более долгой жизни считаются в случае с жертвой мягким давлением (полным аналогом лести или взятки).

Понижение Сытости: Ближайшая социальная проверка жертвы автоматически проваливается. В этих целях Отродье может потратить больше одного очка Сытости.

Создатель тебя испытывает (Ланцеа Санктум)

Всё, что с тобой случилось – часть Божьего замысла. Не теряй веры – и готовься к новым лишениям.

Обычный эффект: Хищник проходит проверку Внутренности + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы. Всякий раз, когда жертва хочет сбежать от серьёзного риска (например, отказывается выпрыгнуть в окно из горящего здания), не проверяя себя на стойкость, она проходит проверку Рассудка или другой психической характеристики.

Полный эффект: Если жертва проваливает проверку Рассудка, она также получает очко летального урона. Господь карает её за спесь.

Понижение Сытости: Ближайшая проверка жертвы сводится к броску на удачу. С другой стороны, если жертва проваливает этот бросок, она восстанавливает очки Воли по тем же правилам, по которым проходит утоление Порока или другой "греховной" характеристики (наподобие Муки).

Ты не с нами (Вентру)

Странно, что ты не понимал этого раньше. Тебя не любят потому, что ты не принадлежишь к местному обществу. Подобно Адаму и Еве, ты не имеешь права находиться в этом Раю. Прими своё наказание – и уходи.

Обычный эффект: Пройдя проверку Внутренности + Сытости против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы, Отродье изгоняет её из местного общества. Персонаж обязан назвать условия, при которых жертва может покинуть здешний коллектив в безопасности: например, он может решить, что жертва вправе уйти только до рассвета без каких-либо спутников и при этом – не оборачиваясь назад. Для того чтобы нарушить любое из этих условий, жертва должна вложить очко Воли. Условия могут быть даже нечестными: так, Хищник может изгнать вампира с условием, что тот должен уходить только при свете солнца.

Полный эффект: Хищник узнаёт, какое условие нарушила жертва, даже если не наблюдает за ней лично.

Понижение Сытости: Жертва получает два очка летального урона за нарушение одного условия. Хищник может понизить Сытость несколько раз, чтобы покарать жертву за нарушение *каждого* из условий.

Право рождения

У каждой Семьи – своё право рождения, но даже сами Хищники не всегда воспринимают собственные династии одинаково. Ниже приведены альтернативные варианты тех мистических сил (именуемых Правом рождения), которые игроки приобретают при выборе Семьи своего персонажа.

Более того, при желании вы можете разрешить игрокам приобретать сразу по несколько этих характеристик – просто учтите, что это должно быть *опциональным*, а не обязательным правилом.

Если вы используете это опциональное правило, Хищник начинает игру с одним Правом рождения по своему выбору, однако может купить второе на 4 уровне Логова за 5 очков опыта. На 7 уровне Логова он может купить ещё одно Право рождения по той же стоимости.

Анаким

- Попробовав кровь любой жертвы, Анаким всегда будет инстинктивно почувствовать её появление поблизости от него. Когда такая жертва оказывается в пределах нескольких ярдов (точное число которых равно его Логову) от него, он чувствует вкус её крови во рту или ощущает её аромат. Если жертва принадлежит к какой-нибудь мистической династии (вроде родословной вампиров), Анаким может чувствовать и её родственников.

- Анаким получает по одному уровню Здоровья за каждый пункт своего Логова.

Эшмаки

- Один раз за главу Тень может приписать жертве состояние Потрясения, просто пройдя проверку Манипулирования + Экспрессии – Самообладания. В случае полного провала Тень получает это состояние сама.

- Эшмаки ослабляет зрение жертвы, наделая её штрафом -2 на все соответствующие проверки. Эффект остаётся в силе до ближайшего рассвета или заката. Персонаж не может использовать это Право рождения чаще одного раза в сутки.

Ингума

- Один раз в день Ингума может послать жертве мистическое сообщение, которое принимает форму иллюзорного письма, чемоданчика, документа или другого носителя, который доступен лишь зрению жертвы. Как только жертва оказывается в одиночестве, она видит это сообщение. Ингума автоматически узнаёт о том, что посылка пришла к адресату.

- Один раз за главу Ингума может гарантировать, что жертва будет видеть её вне зависимости от физических препятствий, разделяющих её с Хищником. Даже в самом многолюдном месте жертва понимает, что Отродье следит за ней – однако чувствует странное желание подойти ближе. На протяжении нескольких следующих раундов, точное число которых равно значению Логова протагониста, жертва должна идти к Хищнику или тратить по очку Воли. При желании Ингума может заставить жертву просто смотреть на него, не двигаясь с места. По окончании этих нескольких раундов Ингума может пропасть из поля зрения

жертвы, даже если та стоит непосредственно перед ним. Этот эффект тоже длится по раунду за каждый уровень Логова.

Макара

- Макара движется вперёд с неудержимой силой цунами. Простые замки или цепи не имеют ни малейшего шанса сдержать Отродье, в то время как сверхъестественно сложные цепи, наручники и замки, рассчитанные на нейтрализацию необычайно сильных противников, каждый раунд теряют очки Структуры в размере Логова Хищника. Попытки заключить Макара в захват получают штраф в размере Логова Левиафана. Даже природа не может замедлить или сдержать этих Хищников: Скорость Левиафана никогда не падает ниже 1 пункта.

- Один раз за игровую встречу Макара способны наделять себя неуязвимостью к Внешним Помехам (наподобие землетрясения или лесного пожара) до окончания сцены.

Намтару

- Намтару может пометить жертву своими телесными жидкостями (от слюны до яда), наделив её социальные проверки штрафом -2 до окончания сцены и понизив первое впечатление при встрече с незнакомыми индивидами на одну стадию.

- Один раз за игровую встречу Намтару способен открыть свой истинный облик одной жертве по своему выбору. Если жертва не пытается убежать как можно дальше от монстра, она должна вкладывать по очку Воли за каждую сцену, в которой она пытается остаться рядом с Намтару.

Талассии

- Один раз за игровую встречу Талассий может понизить на единицу Ловкость (и все сопутствующие характеристики) жертв, оказавшихся в пределах *10 футов на уровень Логова* от самого Отродья. Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

- Один раз за сцену Талассий может проигнорировать все Защитные Атрибуты жертвы. Если бросок не предполагает сопротивления со стороны жертвы, Талассий может прибегнуть к этой способности, чтобы превратить обычный успех в исключительный.

Угаллу

- Просто оглядев собравшихся людей, Угаллу автоматически распознаёт среди них одного индивида, который пережил (или вызвал) потерю Рассудка или другой нравственной характеристики в пределах недели. Попытка узнать больше о ситуации, приведшей к этой потере, не получает никаких бонусов, однако если Хищник использует открывшиеся ему знания во время охоты на эту жертву, он добавляет +2 пункта к потенциалу своей охоты. Использовать этот дар можно только раз в день.

- Один раз за игровую встречу Угаллу может проигнорировать даже самую толстую броню или укрытие во время боя – но только на один раунд.

Новые Преимущества

Прямой звонок (•)

Требования: Чувство направления (Развитие, ••)

Эффект: Вложив очко Воли, персонаж берёт трубку и звонит жертве, которую он обнаружил благодаря своему сверхразвитому Чувству направления (см. требования). Жертва слышит звонок ближайшего телефона и понимает, что он предназначен ей.

Если Хищник звонит члену собственного выводка, вложения Воли не требуется.

Исчадия (от • до •••••)

Персонаж окружает себя Исчадиями – демоническими существами, рождёнными его собственной Тварью. Подробнее Исчадия будут описаны далее. Пока следует запомнить лишь то, что это Преимущество определяет Силу приплода – по одному очку за уровень. Это Преимущество можно приобретать по несколько раз, чтобы создавать новых Исчадий.

Недостаток: Если Хищник не удосужится правильно воспитать свой приплод, Исчадия будут охотиться на ближайших к Хищнику людей, включая его друзей и родственников.

Адская машина (••)

Эффект: Мистическим образом Тварь усиливает машину Отродья. Добавьте два очка к Прочности, пять – к Структуре, десять – к Ускорению и Безопасной скорости, двадцать – к Максимальной скорости и единицу – к Управлению техникой.

Тварь из легенд (от • до •••••)

Требования: Логово ••• уровня. Значение этого Преимущество не может превышать уровня, соответствующего формуле *Логово – 3*.

Эффект: Тварь вашего персонажа уже начинает входить в местный фольклор. Она приобретает 10 очков Эссенции и ещё по пять – с каждым новым уровнем этого Преимущества выше первого. Хищник может потратить уровень Сытости, чтобы наградить Тварь несколькими очками Эссенции (по одному за Логово).

Как и в случае с духами, Тварь теряет по очку Эссенции в день, что заставляет Хищника чаще расходовать Сытость на её кормление и, соответственно, чаще охотиться на людей или других монстров.

С другой стороны, за каждый уровень этого Преимущества Тварь получает по одному Влиянию и по два Нумина. Учтите, что этими силами может пользоваться только Тварь – а не человеческая половина Хищника.

Тлетворный адепт (••)

Требования: Персонаж получил хотя бы одно Указание Тёмной матери

Эффект: Хищник способен проводить Тлетворные ритуалы и автоматически узнаёт первый из них: Освящение. Всего персонаж способен узнать число ритуалов, равное его Логову + Интеллекту.

Предвечный культ (••+, особенности)

Требования: Оккультизм •• или Политика ••

Эффект: Протагонисту удалось сколотить вокруг себя культ, считающий его богом грёз, зловещим криминальным авторитетом или другой важной персоной со склонностью к мистицизму. Размер культа определяется вашими собственными пожеланиями (и, конечно, замыслами Рассказчика). Само Преимущество отвечает совсем за другие эффекты.

Но прежде всего – об изъятиях. Прежде всего, у вас может быть лишь один культ, даже если его представители и делят друг друга на более мелкие группы. Во-вторых, при дурном отношении со стороны Хищника культы нередко порождают Героев.

А теперь о главном: о неотъемлемых преимуществах. Следующие эффекты вы получаете совершенно бесплатно.

Причастие: Один раз за игровую встречу культ может помочь вам в охоте. В этом случае вы либо проходите проверку на повышение Сытости с преимуществом снова-восемь, либо отказываетесь от перекидывания "десяток" (с тем чтобы не повышать Сытость до опасных пределов). Увы, смертные понимают природу Голода не так хорошо, как сами Отродья, и если бросок оканчивается неудачей, провал считается полным.

Избранники: Точно так же, один раз за игровую встречу вы можете обратиться за помощью к культу для достижения любых эффектов, которые могли бы вам предоставить три пункта Ресурсов, Союзников или Персонала.

Жрец: Также известный как Геральд или иерофант, верховный жрец культа может заимствовать часть вашей силы с тем, чтобы один раз за игровую встречу добавить значение Культа в качестве бонуса к любому действию, развивающему вашу Легенду или Жизнь (в зависимости от того, используете ли вы его как помощника в охоте или как противовес, уравнивающий вашу человеческую природу с Тварью).

Как только вы приобретаете это Преимущество за два пункта, все дальнейшие уровни распределяются между следующими эффектами.

Коварство (•): Один раз за игровую встречу культ может наложить состояние Отвлечённость на любых противников (полицейских, Героев, шпионов или чудовищ), которые пытаются больше узнать о вас. Если вы обладаете Преимуществом *Анонимность*, его же приобретает и культ.

Закуска (от • до •••): Каждую ночь вы можете направить на культистов свои Кошмары, с тем чтобы насытиться их страхом. В этом случае вы проходите проверку на пополнение Сытости с потенциалом, равным уровню самой Закуски. Все обычные модификаторы прилагаются. В случае успешного кормления культ радуется, что божество снизошло к ним с пророческими видениями, и впадает в состояние Вдохновения. Тем не менее, если вы кормите своим культом больше одного раза в неделю, культисты проходят массовую проверку Рассудка со штрафом -3.

Влияние (•): Выберите одну сферу жизни (наподобие библиотекарей или уличных детей). Один раз за игровую встречу культ понижает стоимость их услуг на две единицы или позволяет использовать их как Контакты. Этот бонус можно приобрести до пяти раз, выбирая новые сферы жизни.

Мистики (•• или •••): Культы удалось завербовать людей со сверхъестественными способностями. Выберите один тип подобных людей (вроде ясновидцев, медиумов или телепатов). Вы можете обращаться к их помощи, используя вариант *Избранники*, описанный выше.

На втором уровне Мистики предоставляют вам эффект снова-девятая при проверках Оккультизма (или снова-восемь, если вы уже обладаете таким бонусом).

На третьем уровне вы можете использовать их один раз за сессию в качестве “бонуса экипировки” к любой проверке. Бонус равен +3 дайсам и позволяет вам добиваться исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти.

Резонанс (•••): Один раз за игровую встречу вы можете попросить культ провести ритуал, придающий определённой локации сходство с вашим Чертогом. Это позволит вам открыть в этом месте Предвечные тропы или наложить на них Черты вашего Логова, не расходуя очки Воли.

Доктрина (•••): У вашего культа появляется свой аналог Библии или Корана. Они живут по нему, умирают по нему и убивают по слову его почившего составителя. Культ получает +2 дайса при проверках Рассудка, связанных с помощью в охоте, которую они вам оказывают. Кроме того, один раз за игровую встречу вы или ваши культисты могут автоматически раскрыть две Двери в целях вербовки нового персонажа.

Связь с миром (••)

Эффект: При помощи необычного сочетания интеллектуальных, технических и оккультных познаний вы смогли приблизить своё Логово к миру людей. Вы можете выбираться из него в Интернет, звонить по мобильнику или следить за миром через видеокамеры. Тем не менее, техника связана с географическим расположением Улья. Если ваше Логово расположено в Глазго, вы не сможете подключиться к радиостанции, расположенной в Барселоне. Само собой, это ограничение не касается вездесущего Интернета.

Предвечный мост (••)

Эффект: При раскрытии Предвечных троп, ведущих либо из мира людей в Предвечную грёзу, либо наоборот, вы можете дополнить обычную стоимость в виде одного очка Воли ещё и одним уровнем Сытости. В этом случае проход остаётся открытым до ближайшего рассвета или заката (в случае обычного успеха) или на протяжении всей недели (в случае исключительного успеха).

Необъятное Логово (от • до •••)

Эффект: Даже другие Хищники поражаются широте и просторности вашего Логова. Для того чтобы перейти из одного Чертога или Норы в другой, незваным гостям придётся потратить по 10 минут за каждый уровень этого Преимущества.

Мало того: каждый уровень Необъятного Логова добавляет по +5 очков к необходимой сумме успехов, которую требуется набрать для перехода, и по +5 минут к промежутку времени, позволяющему вашим врагам пройти очередную проверку на обрушение Чертога.

Обжитое Логово (от • до •••••)

Требования: Это Преимущество не может превышать уровень самого Логова.

Эффект: Каждый уровень этого Преимущества позволяет населять Логово другими созданиями и наполнять его всевозможными ценностями. С технической точки зрения каждый уровень Обжитого Логова наделяет вас двумя очками других Преимуществ (вроде Контактв или Ресурсов), которыми можно воспользоваться только в Логове.

С точки зрения описания предполагается, что вы пригласили в своё Логово призраков, предпочитающих проводить время у вас вместо своих жестоких Доминионов, или людей, не видящих смысла жить на Земле.

Покинув ваше Логово, гости попросту возвращаются в место своего естественного обитания. А вот ценности сохраниться не удастся: если вынести их из Логова, они рассыпаются в прах за считанные дни.

В качестве альтернативного варианта вы можете потратить один из уровней этого Преимущества на создание особенно комфортабельного Чертога (или даже целой серии Чертогов – их обустройство всё равно будет требовать одного-единственного очка Обжитого Логова). В таком Чертоге гости найдут всё необходимое, от воды и еды до одежды, гигиенических средств и прохладительных напитков. Если суммарное число посетителей Логова не превышает *3 x уровень вашего Логова*, вы можете провести в этих Чертогах буквально любое количество времени.

Коварная сделка (••)

Требования: Семейные узы с подменышами

Эффект: Хотя Отродья не могут заключать сделки той силы, на которую способны подменыши, они могут хотя бы отчасти имитировать их способность вовлекать смертных в сложные и коварные союзы. Если Хищник решает заключить сделку с другим индивидом, каждый из них обещает сделать что-либо ради другого.

Если человек не собирается выполнять условия сделки, Отродье понимает это *автоматически* прямо на месте. Если человек искренен в самом начале, но передумывает соблюдать условия сделки в дальнейшем, Хищник узнаёт об этом и получает сверхкраткое видение, в котором наблюдает за обстоятельствами, в которых человек отказывается от выполнения договора.

Если после этого Хищник пытается наказать нарушителя, он получает бонус +2 к трём ближайшим действиям, направленным против него, а в случае схватки жертва ополовинивает свою Защиту при первом ударе Хищника.

Что касается самих условий договора, то они не обладают явными магическими преимуществами. Договор ценен потому, что Хищник обязуется что-либо сделать для человека (или другого монстра), а тот – для него. Обычно условия сделки предлагается выполнить за один лунный месяц, хотя возможны и исключения.

И касательно исключений: если Хищник пытается заключить сделку с демоном, ему кажется, что эффект сработал по обычным правилам... в то время как в действительности порождения Бога-машины не испытывают ни малейших обязательств по отношению к Отпрыскам Тёмной матери.

Ложная смерть (•)

Требования: Семейные узы с вампирами

Эффект: Для обращения к этой силе Отродье должно вложить очко Воли. Длится эффект на протяжении нескольких часов, равных значению его Логова, однако ничто не мешает Хищнику вложить дополнительное очко Воли по окончании этого срока.

На протяжении этого времени Хищник не нуждается в кислороде. Он не моргает. У него не колотится сердце. Его не берут болезни. Всё, что касается биологии кровососов *с положительной стороны*, касается и его. Негативные факторы не учитываются: если охотник пробыёт сердце Хищника колом, тот просто получит серьёзные повреждения – и не более того.

Взгляд меж мирами (••)

Требования: Семейные узы с призраками

Эффект: Хищник видит духов, призраков и других эфемерных созданий, как если бы они перешли в мир людей напрямую. С другой стороны, теперь и его видят призраки, духи и прочие обитатели Тени или иных реальностей.

Плотоядность (••)

Требования: Семейные узы с вампирами

Эффект: Хищник обладает особенно крупными клыками и в состоянии удлинить их по собственной воле. Его укус наносит летальный урон без каких-либо модификаторов и позволяет высасывать кровь подобно вампиру. Хотя Отродье не может использовать кровь для активации уникальных вампирических сил, всего одного пункта крови, высосанной из человека или околочеловеческого существа позволяет устранить нужды в еде и питье на целые сутки.

Вполне очевидно, что некоторые Хищники – наподобие тех, кто тяготится жаждой Добычи – найдут и другие способы применения этого Преимущества.

Не стоит и говорить, что укус Хищника не вызывает у смертного тех приятных ощущений, которые сопровождают кормление настоящего кровососа.

Чутьё на добычу (• или ••)

Требования: Семейные узы с оборотнями

Эффект: На • уровне этого Преимущества персонаж отличается острым нюхом или слухом. На •• уровне он получает и то, и другое. Любые штрафы за слабость звуков или ароматов, а также за их дистанцию устраняются. Если персонаж имеет хотя бы малейшие шансы их уловить, он проходит проверки без каких-либо штрафов. Помимо прочего, персонаж может преследовать жертву по запаху.

Очищение тела (••)

Требования: Семейные узы с магами

Эффект: Персонаж может по доброй воле снизить любой Физический Атрибут на единицу и получить очко летального урона. Избежать этого урона и исцелить его мистическим образом невозможно: рана должна зажить сама. Атрибут восстанавливается через сутки.

В том же раунде, в котором Хищник принимает на себя эту добровольную кару, он может использовать эффект Понижения Сытости (при обращении к Атавизмам или Кошмарам), не вкладывая в них реального очка Сытости.

Шаг в сторону (•••)

Требования: Семейные узы с оборотнями

Эффект: Просто взглянув на любую зеркальную поверхность, Хищник приобретает +1 дайс к попытке открыть Предвечные тропы. Кроме того, вместо сращения текущей локации со своим Чертогом он может просто телепортироваться к себе в Логово.

Неслышный шаг (••)

Требования: Семейные узы с призраками

Эффект: Хотя персонажа можно увидеть нормальным, невооружённым глазом, он не оставляет следов, волос, отпечатков пальцев и ДНК. Его не видят камеры и детекторы. Не считая немногочисленных свидетелей его проникновения на запретную территорию, для всего мира его просто нет.

Тлетворные ритуалы

Мало кто из вампиров имеет собственное представление о том, в чём заключается их предназначение. Далеко не все маги искренне верят в Экзархов и Атлантиду. Созданные никогда не понимали, зачем они появились на свет.

Отродья практически уникальны среди других порождений тьмы в том отношении, что они верят, что у их появления в этом мире есть совершенно конкретная цель. И хотя феномен Уроков уже даёт частичный ответ на вопрос, зачем в мире появляются Хищники, для самих Отпрысков куда важнее то обстоятельство, что они постоянно чувствуют рядом с собой незримое присутствие Тёмной матери. Она родила их с великой целью, и только самые одинокие среди Хищников верят, что она оставила их без своего покровительства.

Каждый день в самых разных городах мира, в разных точках земного шара, в разных Ульях Предвечной грёзы появляются Хищники, утверждающие, что они видели Тёмную мать или слышали её священные указания.

Подобные Хищники быстро привлекают к себе внимание, и хотя некоторые вполне могут быть просто безумны, многие способны подтвердить свои слова делом. Отродья, сумевшие вступить в отдалённую – никогда не прямую! – связь с Тёмной матерью, возвращаются в свои Ульи со знанием удивительных ритуалов, которые облегчают жизнь местных Хищников и усложняют работу Героев.

У таких ритуалов множество разных имён, однако в большинстве Ульев Хищники называют их древнеримским словом *obcasus* – то есть тлетворными, или зловещими ритуалами.

Как проводить Тлетворные ритуалы

У Хищников уже предостаточно сил – от неотъемлемых Атавизмов и склонности ко взаимодействию с миром Предвечной грёзы до умения вступать в связь с другими чудовищами или принимать свой истинный облик. Даже некоторые Преимущества, известные и простым смертным, в случае с Хищниками становятся настоящими суперсилами.

Тлетворные ритуалы введены в игру вовсе не для того, чтобы "усилить" Хищников – но для того, чтобы дать им повод почаще объединять усилия и бороться с Героями или другими врагами единым фронтом.

Тлетворные ритуалы можно провести только вместе. Главный ритуалист, который обязан владеть Преимуществом *Тлетворный адепт* (••), получает знание одного ритуала (Освящения) автоматически. Суммарное количество других ритуалов не может превышать уровня его Логова + Интеллекта.

Ритуалы невозможно приобрести за очки опыта: узнать их можно только в самой игре – например, обратившись к Тёмной матери или связавшись с более опытными адептами. С психологической точки зрения роль адепта подразумевает готовность Хищника обращаться к неведомой Тёмной матери от лица других Отпрысков, а потому многие Хищники, идущие по этой дороге, с радостью помогут более молодым Отродьям выучить новый ритуал.

Однако самый лёгкий способ заключается в объявлении Причащения, подробно описанного ниже.

Последнее правило заключается в том, что для участия в ритуале Хищнику необходимо обладать хотя бы одним уровнем Оккультизма.

Игровая система

Многие сведения, связанные с обращением к Тёмной матери и другими аспектами ритуализма, будут изложены в следующей главе. Пока же сосредоточимся на игромеханической стороне самого проведения ритуалов.

Хищники не могут – и не хотят – связываться с Тёмной матерью в тех местах, которые не были предназначены для священнодействия. Прежде чем Отпрыски начнут проводить более сложные ритуалы, они должны подыскать место, которое ассоциируется у них с великим трепетом и благоговением, и провести там ритуал Освящения.

Для непосредственного проведения ритуалов адепт проходит проверку Могуущества или Грации своей Твари, дополняя её либо Оккультизмом, либо другим Навыком (указанным в описании ритуала), в зависимости от того, что *ниже*.

Большинство ритуалов располагают существенным штрафом, отражающим их изначальную сложность. Для компенсации этих штрафов и требуются другие Отродья, участвующие в церемониальной деятельности.

Иногда для проведения ритуала требуется и удовлетворение особых условий вроде соблюдения времени суток, использования жертвенной крови и тому подобного.

Результаты броска

Полный провал: Адепт оскорбляет Тёмную мать своим неподобающим обращением или отсутствием искреннего почтения. Все участники получают Веху и по одному Состоянию по усмотрению Рассказчика.

Провал: Ритуал просто не производит ожидаемого воздействия на участников.

Успех или исключительный успех: Ритуал оказывает соответствующее влияние на окружающий мир или самих участников. В случае исключительного успеха ритуалисты вправе выбрать или особый эффект, описанный в самом ритуале, или любой подходящий бонус наподобие состояния Вдохновения, Информированности и так далее, как это уже было описано в основной книге правил **Chronicles of Darkness**.

При желании адепт может отказаться от любых бонусов, чтобы провести Причащение.

Новое Состояние:

Причащение

Причащение может провести только адепт, страдающий от агgravированного урона, нанесённого Героем при использовании его Анафемы, или от любого мистического эффекта, наложенного врагом при достижении исключительного успеха.

В качестве исключения адепт может объявить Причащение, когда он впервые создаёт Семейные узы с представителями той или иной сверхъестественной расы.

Причащение не требует каких-либо проверок: его достаточно попросту объявить. В этом случае ритуалист по собственной воле принимает штраф -2 к

Защите и всем Навыкам, которые используются для достижения обыденных, *несверхъестественных* результатов. Тем не менее, он получает бонус +2 к проверкам мистических сил наподобие Атавизмов или Кошмаров.

Избавление: Состояние длится до ближайшего погружения в сон. По пробуждении ритуалист узнаёт новый ритуал, если это позволяет его Интеллект + Логово.

Атрибутика

Для сокращения неотъемлемых штрафов, связанных с ритуалами обращения к Тёмной матери, адепт может использовать внешнюю атрибутику. Вот только некоторые примеры такой атрибутики:

- Каждый Хищник, участвующий в ритуале и носящий буквальную ритуальную атрибутику (ценностью не ниже • пункта в очках Ресурсов), сокращает штраф на единицу.
- Атрибутикой считается гримуар, из которого адепт зачитывается священные строки.
- Хорошо декорированный Храм (не ниже ••• пунктов в очках Ресурсов) считается одним из элементов атрибутики.
- Адепт просит двух других Хищников присутствовать при проведении ритуала. Они *не участвуют* в нём, а лишь помогают ему обратиться к великой Матери.
- Адепт использует любые обрядные инструменты по своему усмотрению. Их должно быть достаточно много: их ценность в очках Ресурсов не должна уступать хотя бы •• пунктам.
- Адепт может попросить об участии в ритуале весь выводок без каких-либо исключений. Каждые пять Хищников из других выводков также считаются дополнительной "атрибутикой".
- Если в ритуале участвуют Хищники из трёх разных Семей (или больше), штрафы также сокращаются на единицу.
- То же касается Отпрысков, жаждущих утоления трёх разновидностей Голода.
- Если ритуалистов почтил своим присутствием Высший, он засчитывается ещё за один элемент "атрибутики".
- Атрибутикой считается и сам Храм, но только если его освятил тот самый адепт, который руководит проведением ритуала.
- Десять культистов засчитываются за один пункт "атрибутики". Ещё по одному пункту предоставляют по пять культистов сверх первой десятки.
- Каждый представитель другой сверхъестественной расы, наладившей с адептом Семейные узы, считается такой "атрибутикой".

Осквернённые храмы

Если в Храм проникает чужак (не Хищник, не член одного из Предвечных культов и даже не монстр, связанный с Отпрысками Семейными узами), ритуал невозможно закончить, пока чужака не схватят или не убьют.

Если за ритуалом каким-либо образом следят чужаки, которых, однако, нет в Храме в физическом смысле слова, ритуалист получает штраф -2 и интуитивно чувствует, что за ним наблюдают. Это может касаться как колдовских заклинаний, так и простых камер видеонаблюдения.

Если чужак проникает в Храм и затем сбегает, все ритуалы получают штраф -5 до тех пор, пока его не Освятят снова.

Менее очевидные ситуации разрешает Рассказчик: например, даже не приглашённый на ритуал Хищник едва ли вызовет гнев Тёмной матери, в то время как присутствие Героя навлечёт на всех Хищников лютую ярость их прародительницы (если только Героя не взяли в плен и не собираются принести в жертву).

Если чужаки посещают Храм, когда в нём никого нет, Тлетворный адепт автоматически узнаёт об этом при первом же посещении. Другие Хищники могут заметить следы осквернения, пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма.

И к слову о гримуарах

Вы не могли не заметить упоминание гримуаров среди другой ритуальной атрибутики. Гримуарами называются книги или другие носители, в которых записаны генеалогические древа Отродий и тайная история местного Улья. В хорошем гримуаре можно найти описания мифов, великих личностей, древних Хищников и других сверхъестественных порождений тьмы, действовавших на территории города и в его окрестностях на протяжении долгих десятилетий, если даже не тысячелетий.

Создание гримуара часто становится полноценной частью истории, но с игровой точки зрения оно требует множества разных проверок на Образование, Оккультизм, Расследование и Экспрессию. В целях наполнения гримуара Хищники часто расспрашивают местных призраков, духов, вампиров и других долгожителей, у которых куда больше шансов вспомнить события старины, чем у самих Отродий.

Иногда гримуар составляется в нескольких экземплярах, однако каждый из них может стать бесценной находкой для смертных охотников и Героев. Попытки узнать что-то новое о местных Хищниках из гримуара дают врагам Улья по меньшей мере +2 дополнительных дайса к соответствующим проверкам.

Простые ритуалы

Для проведения этих ритуалов адепту достаточно накопить пять успехов.

Освящение

Бросок: Могущество + Экспрессия или Оккультизм – 3

Частота проверок: Каждый час

Длительность: Постоянная (до осквернения)

Бонус: +2, если ритуалист объединил своё Логово с Логовами двух других Хищников

Для проведения ритуала адепт и его выводок должен изучить геомантические свойства города, узнать больше об истории Улья, поговорить с его сверхъестественными обитателями – вы вправе придумывать и другие, более изобретательные варианты.

Результатом проведения ритуала становится возникновение Храма: священной земли, на которой Хищники смогут собираться для обращения к Тёмной матери.

Зачастую местом для Храма становятся гроты, пещеры или другие места, в которых редко появляются люди и прочие чужаки. Тем не менее, некоторые ритуалисты отводят под Храм один из своих Чертогов.

Зловещая маска

Бросок: Грация + Эмпатия или Оккультизм – 3

Частота проверок: Пять минут

Длительность: До получения нового уровня Логова

Бонус: +2, если маску удастся создать благодаря исключительному успеху

Адепт или его помощники должны лично изготовить устрашающую маску, потратив на это не меньше •• пунктов Ресурсов и накопив сумму успехов, равную 3 х уровень Логова.

Маска повышает любой Атрибут своего владельца на единицу, однако позволяет Героям отслеживать его с бонусом +2 и накладывать на него Анафемы без вложения очков Воли.

Носитель маски (не обязательно сам адепт) сможет вкладывать по очку Воли при проведении новых ритуалов, с тем чтобы добавлять +3 дайса к проверкам Тлетворного адепта.

Когда владелец маски использует на смертном Запугивание (в любых целях), успех вызывает у жертвы Потрясение.

В дальнейшем маска служит дополнительным очком ритуальной "атрибутики".

Подношение крови

Бросок: Могущество + Запугивание или Оккультизм – Самообладание жертвы

Частота проверок: 10 минут

Длительность: мгновенная

Бонус: +2, если жертвоприношение совершается в результате сверхъестественной атаки вроде использования Атавизма

Хищники приводят в храм смертного и обращаются к Тёмной матери. По окончании длительного воззвания они убивают смертного, чаще всего используя

для этого собственные зубы, щупальца и другие конечности вместо простых земных инструментов.

Тёмная мать наделяет адепта коротким видением, в котором предупреждает его об опасностях или неучтённых возможностях. Если жертвой становится Герой, Хищники также приобретают по одной Вехе.

Провести этот ритуал можно не чаще одного раза в месяц.

Общая боль

Бросок: Могущество + Эмпатия или Оккультизм

Частота проверок: 10 минут

Длительность: постоянная

Бонус: +2, если в Храм удаётся привести противника, нанёсшего Отродью ранение

Ритуал снимает с Хищника любое Постоянное Состояние или Помеху. Для проведения ритуала каждый частник должен нанести себе небольшое повреждение, которое будет невозможно исцелить быстрее, чем за сутки. Это может быть добровольное принятия яда, вывих конечности или пронзание своей плоти когтями.

Состояние или Помеха снимаются с раненого Отродья в пределах суток – иногда достаточно быстро, но никогда не мгновенно.

Сложные ритуалы

Сложные ритуалы требуют накопления десяти успехов.

Поиск наследника

Бросок: Грация + Расследование или Оккультизм – 4

Частота проверок: 30 минут

Длительность: мгновенная

Бонус: +2, если в Храме покоятся останки убитого Хищника

Этот ритуал принято проводить в том случае, если один из представителей Улья покидает этот мир: умирает от рук Героев, от старости или от более необычных эффектов.

По окончании ритуала адепт узнаёт, где проживает человек, потенциально (но не обязательно) способный унаследовать его Тварь или просто стать новым Хищником.

Ночной пир

Бросок: Грация + Политика или Оккультизм – 4

Частота проверок: Каждые пять минут

Длительность: До рассвета

Бонус: +2, если Хищники предваряют ритуал хвалебными речами в честь каждого из присутствующих по отдельности

Обратившись за благословением к Тёмной матери, Хищники отправляются на коллективную охоту. Они стараются не убивать смертных, символически оставляя их жизни самой Тёмной матери, но прилагают все усилия к тому, чтобы разрушить их жизнь, имущество и рассудок. Собственно, проверки Рассудка или других психических характеристик можно назвать хорошим ориентиром для грамотного проведения ритуала.

К рассвету участники получают по одной Вехе и в дальнейшем могут перебросить любой бросок по своему выбору с бонусом +2.

Если Хищникам не удаётся превратить жизнь смертных в кошмар наяву, они начинают терзаться Раскаянием.

Потайные тропы

Бросок: Грация + Коммуникабельность или Оккультизм – 4

Частота проверок: Каждый час

Длительность: Постоянная

Бонус: +2, если ритуал освящает чей-либо Чертог

Хищники расставляют вокруг определённой территории (не больше 100 ярдов за каждый уровень Логова Тлетворного адепта) каменные изваяния или другие символы общей стоимостью •••.

По окончании ритуала адепт гарантирует, что простые смертные будут попросту неспособны проникнуть в эту локацию. Учтите, что Герои и некоторые другие враги Отродий никогда не были "простыми смертными".

Высшие ритуалы

Высшие ритуалы требуют накопления 15 успехов.

Похищение сердца

Бросок: Могущество + Кража или Оккультизм – Самообладание +
Сверхъестественная характеристика жертвы

Частота проверок: Каждый час

Длительность: До возвращения души

Бонус: +2, если каждый Отпрыск приходит в Храм со своим подношением

Отродья забирают у избранной жертвы три ценности. Это могут быть артефакты, личные знания, даже тайны или любимые родственники. Похищение этих ценностей чаще всего становится объектом отдельной охоты, которая почти неизбежно восполнит Сытость всего вывода.

Собрав все три ценности, Хищники обращаются к Тёмной матери с призывом забрать у жертвы её душу. С этого момента душа несчастного оказывается заперта в этих ценностях: до тех пор, пока он не заберёт их у Хищников, у него буквально не будет души.

Характерное Состояние:

Потеря души

Хотя жертва отныне становится неуязвима к манипулированию её душой, в неё становится куда легче вселиться (она утрачивает -2 дайса при сопротивлении одержимости), меняет местами свои Пороки и Добродетели (или аналогичные характеристики), а потакание своему Пороку отныне провоцирует у неё проверку Рассудка со штрафом -5.

Жертва не способна восстанавливать Волю посредством обычного отдыха.

Веха: Потакание своему Пороку, проверки Рассудка, аморальные действия.

Избавление: Возвращение души.

Раскрытие врат

Бросок: Могущество + Образование или Оккультизм – 6

Частота проверок: Каждый час

Длительность: Постоянная

Бонус: +2, если в Храме выстраивается специальный портал стоимостью не ниже •••• пунктов в очках Ресурсов

В случае успешного проведения ритуала из Храма становится возможным переход в определённую точку вселенной. Не ограничивайте свою фантазию одной Тенью или Загробный миром: портал может вести даже в Чашу, Астральные миры или ещё более загадочные уголки оккультной реальности.

Если в Храме появляется чужак, он может воспользоваться вратами только при помощи соответствующих мистических сил со штрафом, равным -2 (или -4 в случае исключительного успеха).

Всеобщее помешательство

Бросок: Могущество + Экспрессия или Оккультизм – 6

Частота проверок: Каждый час

Длительность: Один лунный цикл

Бонус: +2, если Хищникам удаётся установить самое страшное событие, которое вообще могут вспомнить современные жители их города или его окрестностей

Все смертные обитатели города и его окрестностей, Самообладание которых уступает уровню Логова Тлетворного адепта, получают одно негативное Состояние по выбору Рассказчика. Часто речь идёт об Агорафобии, Паранойе или Испуге, однако вы можете выбирать или изобретать и новые Состояния.

Эпические ритуалы

Эпические ритуалы требуют накопления сразу двадцати успехов.

Царство кошмаров

Бросок: Могущество + Знание улиц или Оккультизм – 8

Частота проверок: Каждый час

Длительность: До рассвета или заката

Бонус: +2, если Хищники совершают публичную акцию по разрушению чего-нибудь ценного непосредственно перед проведением ритуала. Например, они могут обрушить местный капитолий и затем срочно собраться в Храме.

Географические связи в пределах города и его ближайших окрестностей начинают стремительно разрушаться. Знакомые дороги ведут в незнакомые места. Навигаторы дают сбой. Карты показывают неправильное расположение зданий.

Восстановление сердца

Бросок: Грация + Медицина или Оккультизм – 8

Частота проверок: Каждый час

Длительность: Постоянная

Бонус: +2, если в ритуале принимают участие члены выводка погибшего Хищника

Провести этот ритуал можно в одном из двух случаев: если один из местных Хищников умер или если он выбрал один из саморазрушительных вариантов Наследия вроде Слияния или Отступления.

Адепт и его помощники приводят к Храм избранного человека – обычно смертного родственника или культиста погибшего брата, однако порой и любого прохожего, – после чего они просят Тёмную мать вырвать из него душу и заменить его Тварью усопшего соратника.

В случае со Слиянием Хищникам необходимо найти Тварь, бродящую по миру, и хитростью заманить её в Храм – или привести насильно.

Исчадия

Некоторые Хищники одиноки. Другие хотят обрести потомство – и вовсе не обязательно человеческое. Третьим просто нужны слуги, которые не станут задавать лишних вопросов. Наконец, некоторым просто хочется посмотреть, что будет, если они попробуют выпустить в мир целую свору своих потомков.

Известные как “исчадия” или “приплод”, дети Хищников проживают чрезвычайно короткие жизни, после которых они возвращаются в тело Твари, некогда подарившей им эти несколько месяцев (а иногда и дней) бесконечной охоты.

Исчадия представляют собой небольшие копии самой Твари, какой она выглядит в своём Логове. Анаким порождают маленьких, но невероятно сильных зверей или троллей, Угаллу – ящеров и дракончиков, а Ингума – крошечных допельгангеров.

Приплод Хищников не обладает по-настоящему развитым интеллектом и в основном интересуется лишь охотой. Тем не менее, он внимательно слушает всё, что говорит им Хищник, и выполняет приказы создателя без малейших возражений. В сущности, многие Отпрыски Тёмной матери создают приплод исключительно для выполнения сложных заданий, на которые они не хотят отправляться сами.

Хищник не может полностью контролировать поведение своего приплода, однако он видит всё, что открывается его глазам. Для того чтобы отдать Исчадию новый приказ, Хищник просто тратит на это мгновенное действие. Более того, он может отдавать приказы на расстоянии, хотя в этом случае он утрачивает Защиту в силу временного сосредоточения на общении со своим потомком.

Рождение ужаса

Исчадие всегда становится продуктом намеренного создания: не известно ни одного случая, когда Хищник создал бы свой приплод по чистой случайности. С игровой точки зрения это означает, что в дополнение ко всем многовариативным действиям, описанным ниже, Хищник, желающий обзавестись потомком, должен вложить очко Воли.

Всего существует несколько способов породить Исчадие, и возможно, что нижеописанными вариантами дело не ограничивается. Так или иначе, большинство Хищников предпочитают породить отпрыска сами. В этом случае они должны принять своё истинное обличье (что почти всегда происходит в Логове) и вступить в сексуальную связь с другим Хищником в его человеческой или истинной форме – по его выбору.

Стоит отметить, что сами по себе Твари не выражают желания размножаться, поскольку они порождены коллективными страхами человечества, а не природным желанием продлить жизнь своего псевдобиологического вида. Только по воле самих Хищников Твари могут вступить в сексуальную связь – опять же, с другими Тварями или с Отродьями в их человеческом обличье. Чего Хищники делать не могут, так это совокупляться с собственной Тварью: попытка инициировать нечто подобное приведёт лишь к слиянию человеческого и чудовищного обличья Хищника, и он просто окажется в теле Твари.

Зачав потомка, одно из Отродий – неважно, отец или мать – вкладывает очко Воли. После этого мать либо начинает вынашивать семя в себе, либо производит его наружу в виде крупного демонического яйца и кладёт внутри Логова. Выносить такое яйцо в физический мир до рождения приплода нельзя.

Другой широко распространённый способ заключается в том, чтобы слиться с Тварью и открыть Предвечную тропу в разум спящего человека. В таком случае Хищник проникает в грёзы любого смертного по своему выбору и позволяет Твари изрядно повеселиться, наполнив разум человека отборнейшими кошмарами.

В какой-то момент по воле самого Хищника Тварь начнёт отбрасывать небольшие частицы тела наподобие чешуи, кожи или яиц. Хищник должен подобрать одну из этих частиц и пройти проверку Решительности + Самообладания – Могущества собственной Твари с тем, чтобы помешать этой частице вернуться к Твари после того, как она покинет грёзу и отправится отдыхать в Логово.

Эту частицу Твари персонаж тоже должен либо поместить внутрь себя, либо положить в Логове для инкубации.

Вне зависимости от выбранных вариантов создания отпрыска, длительность инкубации и максимальная сила, которую может получить Исчадие, зависит от Логова самого персонажа.

Создание приплода

Логово	Инкубация	Максимальная сила
1	2 недели	1
2-3	8 дней	2
4-6	4 дней	3
7-9	2 дней	4
10	1 день	5

Материальный облик

Не будучи Тварями или Хищниками, Исчадия не способны покидать Логово без физической формы. Большую часть времени после своего рождения они будут проводить, бродя из Чертога в Чертог и иногда даже нападая от скуки на посетителей, включая друзей своего родителя.

Лучшее, что Исчадие может сделать в таком состоянии – это помочь изголодавшейся Твари охотиться на людей. В этом случае приплод добавляет +1 дайс к проверкам охоты. Обратите внимание, что речь идёт именно об охоте голодной *Твари*, а не самого Хищника.

Для того чтобы получить материальное тело, Исчадие должно либо войти в разум смертного вместе с изголодавшейся Тварью и вместо причинения Астрального шока занять его тело, либо вторгнуться в тело мёртвого человека или животного.

В первом случае приплод просто ждёт, пока Тварь разорвёт астральное тело смертного в клочья, после чего вторгается в его обессиленный разум и искажает его *физическое* тело так, что оно превращается в небольшую копию самой Твари. Не стоит и говорить, что предыдущий хозяин тела после этого умирает, и даже его

друзья и родственники едва ли опознают в ревущем чудовище мутировавшее тело своего любимого.

Во втором случае приплод ждёт, пока Хищник найдёт ему в материальном мире уже мёртвое тело, принадлежащее человеку или животному. Тогда он выходит из Логова и трансформирует мёртвую плоть, фактически вырываясь из неё вместе с крыльями, пастью и щупальцами.

Самые милосердные из Отродий решают не убивать людей и не осквернять чужие тела, а просто отрезают часть своего тела (наноса себе по меньшей мере одно очко аггравированного урона) и позволяют Исчадию переместиться в него. Однако в этом случае Хищник не сможет даже начать исцеление от урона, пока Исчадие не сгниёт.

Разложение

Тело Исчадия постоянно гниёт. Чем сильнее приплод, тем быстрее проходит процесс разложения.

Сила Исчадия	Время до разложения
---------------------	----------------------------

1	1 месяц
2	2 недели
3	1 неделя
4	1 день
5	12 часов

Как только его тело сгнивает, Исчадие возвращается в Логово, где начинает снова бродить по Чертогам и докучать посетителям. Многие Хищники специально подыскивают новые тела для своих потомков, не позволяя им слишком подолгу оставаться в Логове.

Временные слуги

Иногда Хищник не хочет обзаводиться потомком. Если ему требуется лишь временный слуга, он может создать Исчадие практически мгновенно, причём в любом месте.

Подыскав будущему Исчадию тело или отрезав от себя кусок мяса, Хищник целиком понижает Сытость на единицу и проходит проверку Выносливости + Сытости.

Если он проводит эту операцию в Логове, проверка создания отпрыска получает +1 дайс. Тем не менее, сотворить его можно даже в физическом мире. Ещё один дайс Хищник может получить, если вместо чужого тела предоставит Исчадию отсечённый кусок собственной плоти, как это уже было описано выше.

Такое Исчадие проживает всего по одному дню за успех, полученный при проверке Выносливости + Сытости. Затем оно растворяется в теле Твари: бесцельно бродить по Логову оно не станет.

Пошаговое создание

Шаг первый: Сила

Общая эффективность Исчадия определяется его силой. Эта абстрактная характеристика, измеряющаяся шкалой от 1 до 5, определяет максимальное значение Атрибутов Исчадия, суммарное значение пунктов, которые игрок распределяет между этими Атрибутами, а также наличие Жутких сил.

Сила	Максимум	Атрибуты	Жуткие силы
1	5 очков	10	2
2	6 очков	13	2
3	7 очков	16	3
4	8 очков	19	4
5	9 очков	21	5

Шаг второй: Атрибуты

Как и Твари, Исчадия обладают только тремя Атрибутами: Грацией, Сопротивлением и Могуществом. Они не обладают Навыками, однако могут добавлять уровень своей силы (от 1 до 5) при проверках, связанных с агрессивными действиями наподобие кормления.

На некоторые действия не способны даже самые талантливые Исчадия: например, они просто не могут проводить хирургические операции или водить машину. В целом возможности демонического приплода Хищников игрокам следует обсудить с Рассказчиком.

Шаг третий: Жуткие силы

Подберите от двух до пяти Жутких сил, которые соответствуют образу вашего Исчадия.

Шаг четвёртый: Особенности

Исчадия не обладают Жизнью: у них есть только Легенда. Кроме того, они восстанавливают очки Воли всякий раз, когда это делает и сам Хищник благодаря соответствию своей Легенде.

Лишены Исчадия и Атавизмов, Кошмаров и большинства неотъемлемых способностей своих родителей. Из всех уникальных способностей Хищников они могут использовать только Поцелуй матери и Семейное сходство.

Исчадию вполне по силам открыть Предвечные тропы, однако чудовище может перемещаться только между физическим миром, Теменосом и Предвечной грёзой. В другие миры оно может попасть только вслед за Хищником, придержавшим для него дверь.

Если Исчадие проходит проверку, допускающую использование Логова в качестве бонусной характеристики, он добавляет к броску рейтинг Логова самого Хищника.

Пожалуй, одной из самых ценных особенностей приплода всегда оставалось то обстоятельство, что когда Герой накладывает на Хищника Анафему, она целиком приписывается Исчадию, а не его родителю. Более того, если Герой пытается выследить монстра, на которого он наложил Анафему, к его удивлению, этот поиск приводит его к Исчадию, а не Хищнику.

С другой стороны, в случае убийства Исчадия Герой понимает свою ошибку и начинает искать настоящего Хищника, добавляя к броскам преследования +2 дайса.

Семейные особенности

- Анаким создают массивных и смертоносных Исчадий, которые вызывают у людей сильнейшее чувство депрессии и беспомощности.

- Приплод, порождённый Эшмаки, приобретает более явные и заметные черты, нежели его родители. Если жертва подлинного Эшмаки практически не способна понять, как выглядит это существо, то при столкновении с его приплодом она сталкивается с совершенно конкретными существами: звероподобными монстрами, щеголяющими чёрной шерстью и горящими красными глазами.

- Исчадия, выпущенные в мир Ингума, отличаются самой причудливой внешностью из всех созданий, порождаемых Хищниками. Большинство из них принимают обличья монстров, которых подсознательно боится всё местное сообщество. Если люди втайне боятся пришельцев, эти Исчадия могут напоминать безликих человекоподобных созданий, окружённых едва уловимой инопланетной эстетикой. Если люди боятся чего-то непостижимого, Исчадия примут поистине необъяснимую форму, не поддающуюся описанию на человеческом языке. Если люди боятся простых незнакомцев, приплод Ингума примет обличье людей из экзотических стран, притом обладающих странными анатомическими аномалиями.

- Макара создают буквальных "тварей из глубин". Они стараются прятаться от людей в воде, лишь иногда позволяя смертным увидеть длинные хвосты или щупальца, промелькивающие в нескольких сантиметрах под поверхностью волн. Когда они выбираются на сушу, ни у кого не возникает сомнений в том, что эти создания должны обитать на дне океана – а не на улицах современного города.

- Намтару похожи на своих родителей: они омерзительны и тошнотворны. Что ещё хуже, если Намтару часто высмеивают в своём облике человеческие пороки, то их Исчадия не пытаются говорить с людьми какими-либо метафорами. Они обладают ровно той внешностью, которой будет достаточно, чтобы самых впечатлительных смертных вырвало при одном взгляде на их разлагающиеся туши.

- Талассии создают чудовищ, которые вызывают сильнейшие ассоциации с заточением или удушением. Многие из них обладают щупальцами, хвостами или многочисленными лапками, призванными удерживать жертву на месте и не давать ей даже пошевеливать пальцем. Часто они напоминают рептилий или особенно крупных насекомых. Некоторые из них наделены ядовитыми железами, позволяющими парализовать жертву на месте.

- Исчадия Ящеров неудержимо быстры. Они перескакивают с ветки на ветку, с крыши на крышу или с одной стороны улицы на другую, не позволяя жертве даже попробовать защититься от их всевидящего взора.

Шаг пятый: Достоинства

- При обращении к Жутким силам вместо Эссенции приплод задействует Сытость.

- Урон Исчадия получают по тем же правилам, что и Хищники.

- Общая сумма их Здоровья равна Размеру + Соппротивлению.

- Исчадия получают штрафы за ранения.
- Они могут избавляться от урона, расходуя Сытость – точно так же, как Хищники в своём Логове.
- Воля Исчадий равна Могуществу + Грации с максимальным значением 10.
- Их Инициативу составляет сумма Грации + Соппротивления.
- Защита равна Могуществу или Грации в зависимости от того, что *меньше*.
- Скорость равна 5 + Могуществу + Грации.
- Размер Исчадия в материальном мире равен тому, которым обладало подаренное ему тело. В Предвечной грёзе он получает усреднённый Размер, визуально определяемый как нечто среднее между его Тварью и изначальной силой (1-5). Возьмите за основу силу Исчадия и добавьте к нему половину размера Твари.

Кормление и Сытость

Исчадия обладают собственным рейтингом Сытости, но пытаются приводить его в соответствие с Сытостью собственного родителя. В этих целях по результатам успешной охоты Исчадия могут передавать очки Сытости Хищнику напрямую.

Например, если Хищник находится на пятом уровне Сытости, а его приплод – на третьем, то в случае успешной охоты Исчадие попытается достичь пятого уровня Сытости. Если у него останутся неизрасходованные очки Сытости, оно будет добавлять попеременно по одному уровню своему хозяину и себе.

В целях охоты приплод совершает практически те же действия, что и его родитель, однако он не способен продумывать сложные операции, а потому будет ограничиваться самыми примитивными видами утешения и наказания.

Обширный приплод

Если Хищник решает создать больше одного Исчадия, за каждое существо после первого он понижает *максимальный* запас своей Сытости на единицу. Например, Хищник, породивший двоих Исчадий, не сможет повысить Сытость до десятого уровня, а хозяин троих потомков – и до девятого.

Если Исчадие помогает Отродью в охоте или хотя бы наблюдает за его кормлением, проверка на восполнение Сытости получает бонус +2.

Стоит отметить, что Твари не любят, когда связанные с ними Хищники порождают такой богатый приплод. Исчадия представляют собой отражения самих Тварей, и хотя создание нескольких чудовищ не ослабляет Тварь, она чувствует себя раздражённо от необходимости постоянно следить за деятельностью такой большой своры потомков.

Этот эффект не имеет чёткого игромеханического отражения, однако Хищник не может не чувствовать, что создание очередного Исчадия вызывает у Твари стресс.

Кратковременные слуги

Если Хищник создаёт не полноценный приплод, а лишь кратковременных слуг, те получают практически идентичный набор характеристик, однако вместо Атрибутов они используют бонус к двум-трём абстрактным тематическим действиям.

Выражаясь прямолинейнее, у них отсутствует Грация, Соппротивление и Могущество. Вместо этого игроку нужно сразу выбрать конкретные действия, которые сможет совершать подобный приплод. Не думайте об “Убеждении” или “Борьбе”: используйте формулировки наподобие “уничтожения вещей” или “наблюдения за врагом”. Вместо Атрибутов кратковременные слуги приобретают бонусы именно к таким действиям.

Определившись с бонусами, придумайте одно-два действия, для которых слуги не предназначены.

В приведённой ниже таблице указано, какие бонусы эти Исчадия получают при совершении лучших и худших действий, а какие – при проведении всех остальных операций.

Что касается всего остального:

- Здоровье таких Исчадий равно 2 + Лучшим бонусам
- Защита равна 2 + Всему остальному
- Скорость = 5 + Всему остальному
- Броня и урон определяются Жуткими силами
- Защита от сверхъестественных сил опирается на проверку Логова + Всего остального.

Таблица кратковременных слуг

Сила	Лучшее	Худшее	Всё остальное	Жуткие силы	Воля за сцену
1	5	Бросок на удачу	2	3	1
2	7	1	3	3	2
3	9	2	4	4	3
4	11	3	5	5	4
5	13	5	7	6	5

Примеры Жутких сил

Строго говоря, Исчадия могут использовать самые разные Жуткие силы практически в неограниченном диапазоне. Ниже приведено только несколько ориентиров.

- **Бронированная шкура:** Броня 2/0, которую невозможно снять.
- **Атавистическая природа:** Исчадие может пользоваться одним из Атавизмов родителя.
- **Зловещий хамелеон:** Проверка Грации + Могущества позволяет спрятаться от чужих глаз практически на виду. Попытка найти чудовище глазами требует проверки восприятия со штрафом -3 или даже -6, если оно не движется.
- **Смерть с небес:** Исчадие может летать со своей обычной "наземной" Скоростью.
- **Путы:** Вложив очко Сытости и пройдя проверку Могущества + Грации, Исчадие покрывает область размером 10 ярдов за успех паутиной или её ближайшим аналогом. Затем она может попробовать заключить в захват любую жертву, оказавшуюся в пределах этой области. Проверка проходит с бонусом +3.
- **Страшная аура:** Всякий, кто сталкивается с Исчадием, проходит проверку Решительности + Сверхъестественной характеристики и в случае провала начинает страдать от Испуга. Разумеется, этот эффект не распространяется на Отродий.
- **Охотничье чутьё:** Исчадие получает эффект снова-девяток и +4 дайса к поиску определённого типа жертв, соответствующего его Голоду.
- **Незримое движение:** До тех пор, пока на чудовище никто не смотрит (камеры и датчики не в счёт), оно передвигается с удвоенной скоростью.
- **Врождённое оружие (от • до •••):** Исчадие наносит летальный урон с бонусом, равным этой Жуткой силе.
- **Теневой шаг:** Исчадие может проходить сквозь стены и другие объекты, вкладывая по очку Сытости и проходя по одной проверке Сопротивления + Могущества каждый раунд. Если Исчадие застрянет посреди стены или объекта, оно будет получать по очку агgravированного урона за раунд. Если застрянет только часть его тела – то по очку летального.
- **Далёкий прыжок:** Вложив очко Сытости, существо может подпрыгнуть на высоту четвёртого этажа или перескочить через шестиполосную эстакаду.
- **Оборотничество:** Исчадие может принимать другие облики (нередко – вполне невинные), вкладывая по очку Сытости и проходя по одной проверке Могущества (без каких-либо дополнительных характеристик). Каждый успех позволяет остаться в новом облике на протяжении одной сцены.

Самостоятельные Исчадия

Исчадия склонные во всём повиноваться своим родителям, однако если этим родителям нет до них дела, они начинают вырабатывать собственный интеллект. Даже одного дня, проведённого без малейших контактов с Хищником, может оказаться достаточным, чтобы чудовище начало скучать.

В целом, Исчадия интересуются только кормлением и созданием жутких кошмаров – а также развлекаются убийством людей. Если Исчадие не получает новых задач на протяжении целой недели, оно пытается выполнить одно из Стремлений родителя, хотя нередко его ограниченное понимание этого

Стремления приводит к катастрофе. Игрок получает по Вехе каждый раз, когда Исчадие вредит его персонажу вместо того, чтобы помочь.

Если Хищник не выходит на связь с Исчадием целую неделю, оно начинает скитаться по миру в поисках развлечений. Тем не менее, будучи всего лишь автономной частью Твари собственного создателя, Исчадие быстро устаёт от земного мира и отправляется в Логово. Если нечем ему заняться и так, усталое создание просто сливается с Тварью и исчезает.

Любовь к родственникам

Худшая сторона Исчадий, оставленных без внимания, заключается в том, что они испытывают странную тягу к тем людям, которые вызывают у их родителей сильные, искренние эмоции. К сожалению, Исчадия с трудом понимают, чем отличаются чувства наподобие ненависти или любви, а потому часто ошибочно интерпретируют эмоции своих родителей и принимают их друзей за врагов.

Хотя у этого правила нет чёткого игромеханического отражения, в целом считайте, что если приплод долгое время провёл без контроля со стороны Хищника, он пытается прокормиться его ближайшими родственниками и друзьями. Теоретически он может напасть и на заклятых врагов Отродья, но это следует считать исключением, а не правилом.

Наконец, многие Исчадия нападают и на созданий, с которыми Хищник объединён Семейными узами: в таком случае монстр получает +1 дайс к восполнению Сытости.

Близость к Твари

И напротив, если Хищник чересчур бдительно следит за своим Исчадием, он начинает забывать о своей Жизни и порождаться с Легендой. Когда Хищник проводит рядом со своим отпрыском больше двух дней, его Голод становится сильнее. Персонаж уже меньше заботится о смысловой нагрузке своих Уроков и больше – о быстром и эффективном запугивании, если даже не убийстве людей.

Начиная с третьего дня пребывания рядом с Исчадием (и в каждый третий день после этого) Хищник утрачивает по очку Сытости. Если он проводит со своим приплодом неделю, его отчуждение от нормального мира людей и эмоций закрывает последнюю Дверь, которую он открывал при помощи Социального маневрирования. Если он проводит с Исчадием ещё неделю, закрывается по одной Двери по отношению ко всем его знакомым, а все Семейные узы неожиданно теряют силу.

Исчадия и Легенды

Грамотное использование Исчадий может помочь Отродью войти в местный фольклор. Хотя смертные могут и не понимать, что Исчадие связано с Хищником, это хорошо известно чудовищам и Героям. Если Рассказчик не против этого правила, регулярная деятельность Исчадия может помочь персонажу усилить свою Легенду и ускорить приближение его Воплощения.

Смерть и возрождение

Одна из самых ценных способностей любого Исчадия заключается в том, что оно может спасти Хищнику жизнь... или превратить жизнь его родственников в кошмар наяву.

Если Хищник умирает в физическом мире, приплод не может предпринять ничего для его возрождения или спасения. Он проживает короткую жизнь, разлагается и затем становится самостоятельным духом в Предвечной грёзе. Как уже было описано выше, он начинает охотиться как на злейших врагов, так и на ближайших родственников и друзей своего родителя, превращая их жизнь в настоящий ад.

С другой стороны, если Хищник умирает в Логове, приплод немедленно узнаёт об этом. Исчадие незамедлительно открывает Предвечную тропу к Логово и сливается с Тварью. В этот момент оно проходит проверку своей изначальной силы (1-5) и Выносливости (от лица Хищника). Если у Хищника было несколько потомков, каждый из них (кроме первого) добавляет +1 дайс к этому броску.

Каждый успех, полученный Исчадием, дарит Хищнику ещё один день жизни. На протяжении этого времени Хищник чувствует себя необычайно вяло, теряя возможность использовать очки Воли и опыта. Он лишается всей Защиты и с трудом противостоит как ментальному, так и социальному давлению (получая штраф -2). Попытки совершать агрессивные действия с его стороны выглядят смехотворные: в частности, проверки Запугивания автоматически получают штраф -5.

Тем не менее, Хищник может попробовать исцелить свою Тварь, оказавшуюся – подобно ему самому – на грани жизни и смерти. Технически сама Тварь в её первоначальном обличье к этому моменту уже умирает, и её место занимает Исчадие, унаследовавшее её сущность.

Для того чтобы напитать Исчадие страхом смертных, Хищник должен успеть накопить очки Сытости в размере 20 – изначальная сила Исчадия (1-5). Если он успевает сделать это за отведённое ему время, Исчадие выживает и вырастает в полноценную Тварь.

Увы, даже такая Тварь не способна полностью заменить Хищнику его погибшую душу. Он избавляется от вышеописанных штрафов, однако навсегда остаётся в состоянии *Потеря души*, описанном ранее в этой книге. Как правило, у такого Хищника остаётся только один способ обрести подлинное могущество: Слиться со своей новой Тварью и покинуть рушащееся Логово.

Глава четвёртая: В кругу чудовищ

Тёмная мать всегда оставалась загадкой для собственных Отпрысков. Ни один Хищник не может утверждать, что он по-настоящему понимает, что её породило, зачем она появилась в мире и как относится к своим детям. Невзирая на это, в отличие от большинства других сверхъестественных порождений тьмы, Хищники *доподлинно* знают о существовании Тёмной матери. Они слышат, как она шепчет во мгле. Они чувствуют, как её рука направляет их в нужную сторону, иногда даже косвенно перехватывая управление над телом. Они видят её фигуру в воде или облаках.

Выражаясь ещё конкретнее, Хищники не сомневаются в существовании Тёмной матери – сомневаются они только в том, что правильно понимают её интересы и цели. Хватает тех, кто даже не верит в её благожелательность по отношению к Хищникам. Некоторые параноидально настроенные Отродья и вовсе считают, что Тёмная мать выращивает себе потомство для их дальнейшего поедания в какой-нибудь страшный апокалиптический час.

Большинство, однако, считают Тёмную мать своим покровителем, если даже не богом. Очень и очень многие Хищники относятся к указаниям Тёмной матери (мнимым или настоящим) так, как язычник мог бы отнестись к словам своего кровавого бога.

Искатели Тёмной матери

Некоторые Хищники посвящают всю свою жизнь поискам сведений о своей прародительнице. И в отличие от большинства других монстров (наподобие оборотней, пытающихся узнать больше об Отце Волке, или Восставших, пытающихся раскопать погребённые тайны Ирема), у Хищников есть реальные шансы узнать о Матери что-то новое – и совершенно конкретное. В целом такие Хищники называют себя Искателями – или, точнее, Искателями Тёмной матери.

Вот только несколько основных примеров таких Искателей.

Афинеум Тёмной матери

Самая крупная и известная организация Искателей называет себя Афинеумом Тёмной матери. Эти Отродья выстраивают в своих Логовах целые библиотеки, музеи и храмы, посвящённые своей неведомой прародительнице, и обмениваются друг с другом найденной информацией. Самые крупные из подобных Логов-музеев становятся Афинеумами, то есть колоссальными библиотеками, сопоставимыми в мире Хищников со знаменитой Александрийской библиотекой.

Как правило, Афинеумы напоминают одну из великих библиотек прошлого – по возможности связанную с трагедиями или ужасами. Так, одна известная библиотека основана на образе Библиотеки Припяти, заброшенной после эвакуации смертного населения города. Другая основана на легенде о королевской библиотеке Ашурбанипала, и так далее.

Афинеумом управляет куратор – своеобразный аналог Высшего Хищника, сумевший узнать о сущности Тёмной матери больше других. Самым известным из современных кураторов считается строгая дама Дамарис Николаидес, американка греческого происхождения. Впрочем, не менее известен и Хищник, обеспечивающий безопасность сразу нескольких Афинеумов по всему миру: зовут его Торвальд Йоханнессен, и хотя выглядит он как громадный мужчина неописуемой физической силы, он не имеет ничего общего с Анаким. Напротив, это Угаллу, находящий особое удовольствие в том, чтобы наблюдать за своими коллегами в разных точках земного шара.

Эмпузы

Практически столь же, что и Афинеум, известна организация, называющая себя Эмпузами. В греческой мифологии Эмпузы были демоническими дочерьми Гекаты и по совместительству единственными, кому эта зловещая богиня открывала свои тёмные замыслы.

Эмпузы не обладают внутренней иерархией и объединены только общим названием, а также ровно одним философским принципом: человечество ложно трактует образ Тёмной матери. Ни в одном Афинеуме, собирающем человеческие легенды о Тёмной матери, невозможно обрести истину. Каждый Хищник сам должен обратиться к Матери, и даже если она не ответит, продолжать искать её указаний из года в год, пока она наконец не выйдет на связь.

Заступники

Лев Толстой писал, что все счастливые семьи похожи друг на друга, в то время как каждая несчастливая семья несчастлива по-своему. Заступники считают свою Семью несчастной из-за того, что их бросила Мать. Но вместо того, чтобы ждать её возвращения, они предупреждают других Отродий, чтобы они опасались тех целей, с которыми она может снова явиться к своим потомкам.

Чем бы ни занималась Тёмная мать, она не интересуется благополучием своих детей – как ещё объяснить тот факт, что одно из самых могущественных существ во вселенной не хочет остановить нашествия охотников и Героев, спасти их от ненасытных Ламашту или хотя бы попросту объяснить, что они делают в этом мире?

Нет, какой бы ни была Тёмная мать, её редкие появления в земном мире не предвещают Хищникам ничего хорошего. Заступники предупреждают Отродий, чтобы они готовились к худшему.

Домины

Домины видят в образе Тёмной матери идеал первозданного монстра, который ни во что не ставит тех Хищников и людей, которые не способны постоять за себя. Домины исповедуют философию абсолютного превосходства над окружающими. Они не испытывают ни малейших симпатий к людям, превращая их жизнь в кошмар для чистого удовольствия – но что даже важнее, они не считают других чудовищ достойными их родства.

Возможно, другие монстры действительно приходится им дальними родственниками, но у них хватает своих уязвимых точек, а главное – Тёмная мать никогда не выходит с ними на связь.

В сущности, многие Домины презирают даже других Отродий, не разделяющих с ними подобную точку зрения и не пытающихся стать величайшими чудовищами во вселенной.

Обратите внимание, что, как и в случае с Эмпузами, женская форма наименования этой фракции просто восходит к образу самой Матери. И Эмпузы, и Домины легко принимают в свои ряды любых Хищников вне зависимости от их пола.

Почитатели Воплощённых

Особой разновидностью Искателей становятся Хищники, слабо верящие в свою способность добиться ответа от Тёмной матери. Вместо этого они полагаются на мудрость Воплощённых Отродий, у которых куда больше шансов верно интерпретировать волю Матери. Даже если Воплощённые отрицают то понимание интересов Матери, которое им приписывается, Почитатели всё равно слушают каждое из слов, довольствуясь даже той мудростью, которой Воплощённые обладают без помощи Тёмной матери.

Не стоит и говорить, что вокруг Воплощённых порой собираются культы, состоящие не только из Хищников, но и из других монстров и смертных. Известен даже один Герой, охотящийся на Отродий, стекающихся к Воплощённому – однако не на него самого.

Уроки в игре

Вы не могли этого не заметить. Хищники постоянно говорят о смысловой нагрузке своих Уроков так, словно без этого они не смогли бы охотиться на людей. Тем не менее, Твари не нужно, чтобы смертные извлекали мудрость из тех кошмаров, которые она обрушивает на их разум. Тварь хочет лишь насыщения. Самое яркое доказательство этого тезиса заключается в том, что Тварь получает особое насыщение, когда Хищник убивает человека, не позволяя тому даже *попытаться* исправить свои ошибки и сделать выводы из Урока.

Итак, пришло время открыть важнейший секрет Отродий: Уроки имеют значение только для них самих. Уроки не нужны Тварям и, вероятно, они не слишком-то нужны смертным. Нет, смысловая нагрузка охоты нужна преимущественно самим Хищникам, с тем чтобы они понимали, зачем вообще причиняют страдания своим дальним родственникам из числа людей и чудовищ.

Для Отродья признать отсутствие смысловой нагрузки в своей охоте – приблизительно то же самое, что для обычного человека признать, что его жизнь не имеет ни малейшего смысла и что после смерти его старания, интересы, даже энергия, затраченная на дорогие его сердцу вещи, – всё это потеряет смысл. Как и подобного человека, Хищника, утратившего веру в свои Уроки, в лучшем случае ждёт клиническая депрессия. В худшем – тяжёлый экзистенциальный кризис и потенциальное самоубийство.

Светлая сторона этого вопроса заключается в том, что многие Отродья настолько стараются сделать свои Уроки весомыми, что они действительно делают людей лучше. Муж, изменяющий своей супруге, действительно превращается в образцового семьянина. Раскаившийся убийца сдаётся полиции. Кровосос несёт цветы на могилу жертвы.

Для того чтобы отразить смысловую нагрузку Урока в игре, Рассказчику следует напрямую вовлекать в этот процесс игрока. Если у Рассказчика нет других планов на жертву Хищника, то по окончании успешной охоты игрок может сам описать, как человек отреагировал на его Урок. Вполне возможно, что *сам* Хищник никогда не узнает, какие выводы человек сделал из этого события – но это могут узнать игроки и Рассказчик. Считайте это своеобразным послесловием, "дополнительной сценой", придающей истории вашей охоты чувство завершенности.

Если игрок хочет, чтобы жертва не извлекала Урок из его охоты и начала предпринимать ответные действия против самого Хищника, Рассказчик вводит этого персонажа в игру в качестве антагониста и предоставляет игроку новую Веху.

Например, если Хищник услышит, как некогда счастливая пара ссорится из-за того, что один из них предал интересы другого ради получения личной выгоды, он может похитить предполагаемого "предателя" и приказать ему искупить вину. Но при желании игрок (вместе с Рассказчиком) может решить, что как только Хищник отпускает "предателя", тот рассказывает супруге о похитителе, и они начинают погоню за ним, снова объединённые общей целью.

Игрок в этом случае получает Веху.

Предвечный культ

С игровой точки зрения культ помогает Отродью охотиться – и не более того. Тем не менее, с точки зрения психологии культ существует затем, чтобы напоминать Хищнику о человеческой стороне его личности. Если Отродье будет практически целиком посвящать свою жизнь охоте и взаимодействию с Хищниками (и другими чудовищами), оно начнёт стремительно терять связь с человеческой жизнью.

Даже не самые нравственные из Хищников знают, что понимание человеческой психологии необходимо им для успешной охоты. Такие Отродья могут не питать особых привязанностей к своему культу, но и они будут защищать культистов от внешних угроз, что позволит им не утратить последние капли своей человечности.

Тем не менее, в мире хватает Хищников, которые искренне ценят культистов и даже считают их частью своей обширной семьи. В мифологии многих русских народностей встречается образ домового – своего рода доброго гоблина, живущего рядом со смертной семьёй и помогающего ей бороться с трудностями. В Древней Греции кузнецы считали циклопов не столько чудовищами, сколько опытными покровителями. Многие кузнецы даже надевали на один глаз повязку, демонстрируя своё почтение к этим мудрым божественным кузнецам.

Зарождение культа

Ни один смертный не может просто прийти к чудовищу и заявить, что он будет его культистом. Равным образом, маловероятно, чтобы Хищник убедил целую группу смертных поклоняться ему как богу. Так как появляются эти Предвечные культы? Почему смертные заинтересованы помогать Отродью охотиться на других людей?

Большинство культов возникают после того, как один или несколько смертных начали видеть грёзы, напоминающие те кошмары, которые предшествуют Поглощению самих Хищников. Несмотря на то, что им так и не удалось пробудиться в виде Отродий, такие смертные поняли смысл этих видений и согласились, что Хищники помогают человечеству становиться лучше, мудрее, сильнее и опытнее.

Другие смертные тоже увидели грёзы – однако не то, что являются к будущим Хищникам, а те, что видят Герои. Но вместо шока и отвращения они поняли, чем занимаются Хищники, и захотели присоединиться к их борьбе за очищение человеческой расы от врождённых пороков.

Впрочем, одних только снов недостаточно. Если ни один местный Отпрыск не захочет, чтобы его находили смертные, люди ограничатся только этими грёзами – и, возможно, даже забудут о них. Для того чтобы люди нашли Отродье, оно должно само этого захотеть. В этих целях Хищник должен изголодаться до такой степени, что его Тварь сама отправится на охоту в мир грёз. Тем не менее, Хищник напрямую изъясляет своё желание собрать культ из смертных, и вместо нанесения психических травм Тварь оставляет в сознании жертвы символ благоговения Хищника. Это может быть простое чувство своей "приглашённости" в культ или что-нибудь более символическое или конкретное.

Так или иначе, подобные смертные начинают выходить на Отродье, интуитивно чувствуя, где они могут его найти. Эти люди становятся внутренним кругом – сердцем нового культа.

Внутренний круг

Первые несколько смертных, вошедших в культ, образуют внутренний круг – небольшую компанию из доверенных спутников и помощников своего повелителя. Большинство Хищников видят в подобных смертных своих друзей, даже несмотря на разницу в их способностях. Для них подобная дружба становится способом почтить мифологическое товарищество Геракла и Иолая, Моисея и Аарона и других великих соратников.

Тем не менее, лишь один член внутреннего круга становится полноценным избранником Хищника. Для того чтобы стать подобным избранником, или **Геральдом**, человек должен согласиться на мучительный ритуал, в ходе которого Хищник затаскивает его в своё Логово и любым подходящим способом наносит ему очко летального урона. Хищник при этом вкладывает очко Сытости, в то время как смертный проходит проверку Рассудка.

Вне зависимости от итогов этой проверки, новоявленный Геральд получает следующие способности.

- Преимущество *Мистическое чутьё* на Предвечную грёзу или сверхъестественную расу, с которой Хищник связан Семейными узами.

- Геральд меняет Порок на Легенду, которой обладает сам Хищник. Добродетель он заменяет Жизнью, но не обязательно той, которую ведёт его повелитель. Кроме того, Геральд получает особую разновидность Порока в виде Голода своего Хищника: если он совершает действия, которые могли бы повысить Сытость его хозяина, вместо этого он получает Волю по тем же правилам, по которым проходит утоление Порока.

- Геральды иммунны к Слабым Чертам *любого* Логова. Иммуниет к Явным Чертам считается Преимуществом • уровня, однако для каждой Черты это Преимущество нужно приобретать отдельно.

- Геральды получают 10 очков Преимуществ, хотя бы одно из которых должно обладать характеристикой *Развитие* (см. Преимущества Хищников в этой и основной книге правил). Геральды способны приобретать даже Эпические Преимущества наряду с характеристиками, связанными с Родством – но лишь при условии, что они или их хозяева тесно связаны с той или иной сверхъестественной расой.

- Геральд приобретает один телесный изъян (не обязательно сильный), связанный с Тварью его хозяина. Например, служитель дракона может покрыться странными кожными пятнами, отдалённо напоминающими чешую. Этот эффект не имеет игромеханического отражения, однако если Геральд развивает хотя бы одно Эпическое Преимущество, его физическая особенность превращается в Постоянное Состояние (по выбору игрока или Рассказчика).

- Геральд не может стать Хищником до тех пор, пока его хозяин не обретёт любое Наследие. Как только это происходит, Геральд *автоматически* становится новым Хищником той же Семьи. Он может оставить прежнюю Легенду или

выбрать новую. Другие качества Геральда он теряет, хотя ему на руку возвращаются все очки потерянных Преимуществ.

Переломные моменты

Весь культ, включая Геральда, обладает коллективным Рассудком, равным пяти очкам. Подняться выше этих пяти очков культ не может. Когда Хищник заставляет культ совершать особенно жуткие злодеяния *либо* когда у культа появляются другие причины сомневаться в нравственной стороне своих действий, Рассказчик проходит абстрактную проверку Рассудка, равную Решительности + Самообладания самого Хищника.

В случае полного провала Геральд становится новым Героем. Если Предвечный культ Хищника обладал только стартовыми двумя уровнями, культ разваливается. Если значение Преимущества достигало хотя бы трёх уровней, Хищник просто теряет один из них.

Обычный провал просто сокращает Рассудок культа на единицу. Других эффектов не наблюдается до тех пор, пока Рассудок не падает до нуля. В этом случае Геральд всё так же становится новым Героем, а Хищник приобретает Веху, однако теряет половину очков Предвечного культа с округлением вниз.

Характерные типы культов

Строго говоря, культы могут заниматься буквально чем угодно, от религиозных служб до организованных преступлений. Тем не менее, чаще всего культ выполняет задачи, связанные с Голодом его покровителя.

- Служители Коллекционеров сосредотачиваются на похищении древних реликвий или невероятно ценных предметов.

- Подстрекатели создают культы, которые поддерживают имидж сборища гедонистов и соблазнителей, но в действительности исповедуют стоические идеалы мудрости и дисциплинирования.

- Культы, несущие людям и монстрам Возмездие, часто приобретают черты уличных банд, революционных ячеек или даже легальных религиозно-политических групп.

- Охотники создают исключительно кроважские, варварские культы смерти.

- Подобным же образом, Сокрушители окружают себя людьми, увлекающимися радикальными формами нигилизма.

- Цивилизованнее всего ведут себя культы Тиранов, создающие политические пирамиды, официальные церкви новых религий и юридические конторы.

- Меньше всего окружающим (и нередко другим Отродьям) известно о культах Шёпотов, которые представляют собой сверхсекретные общества, прячущиеся от всего мира в зловещих храмах и конспиративных квартирах.

Тёмная мать

Хотя даже сами Хищники признают, что они почти ничего не знают о Тёмной матери, они всегда оставались одними из редких чудовищ, которым доподлинно известно о её реальном существовании. Если современные маги порой сомневаются в существовании Атлантиды или Экзархов, Хищники *знают*, что Тёмная мать до сих пор находится где-то рядом.

Многие из них регулярно испытывают ощущение своего пребывания внутри материнской утробы. Хотя иногда они полагают, что в эти минуты в их сознании всплывают воспоминания о своём буквальном рождении, большинство Отродий приходят к совершенно другому выводу: Тёмная мать – это сама вселенная, или Предвечная грёза, или хотя бы земная реальность. И Хищники до сих пор находятся внутри неё.

Но простыми галлюцинациями, ощущениями или грёзами связь этих чудовищ с собственной Матерью не ограничивается. Хищники часто слышат её или ощущают её влияние на своё тело на совершенно физическом уровне. Некоторые даже утверждают, что видели её фигуру где-то вдаль.

Столкновения Хищника с Тёмной матерью тесно связаны с его Семьёй. Анаким как никто другой чувствуют её воздействие на свои мускулы. Иногда они чувствуют, что им просто необходимо выполнить определённое действие, даже если они не собирались его делать. Более того, Тёмная мать может обратиться к ним, используя их собственные голосовые связки – или, во всяком случае, так утверждают Гиганты.

Эшмаки считают, что Тёмную мать можно встретить в прямом, физическом смысле слова, однако она скрывается в самых тёмных уголках мира, не желая говорить с теми, кто не способен её найти. Иногда Тени слышат её указания в темноте в виде столь тихого шёпота, что представители других Семей его просто не замечают.

Для самых юных Отродий, Ингума, Тёмная мать всегда оставалась неведомой и отрешённой силой, которая столь же чужда для этого мира, что и сами Ингума. Они называют её Смотрительницей, полагая, что она обрела мудрость, лишь отделившись от мира плоти и крови и взглянув на него из какой-то иной реальности. Смотрительница обращается к своим детям, используя голоса их знакомых. У неё нет собственного языка, а потому она вкладывает свои мысли в уста людей и чудовищ, окружающих Ингума, и позволяет им говорить за неё.

Макара всегда видели в Тёмной матери любящую фигуру, которая просто не может проявлять жестокость по отношению к своим океаническим детям. Тем не менее, они признают, что слышат её указания не так часто. Но это нормально. Тёмная мать подобна волнам. Иногда наступает отлив, и она молчит. Царица глубин заговорит со своими детьми, когда наступит время прилива.

Горгоны чувствуют волю Матери в своём теле. Они не ждут, что она обратится к ним с какими-либо словами. Вместо этого они периодически чувствуют странное биологическое желание совершить тот или иной поступок (примерно так же, как человек может захотеть есть или спать).

В то время как некоторые Хищники опасаются, что в один страшный день Тёмная мать может вернуться в мир и пожрать собственное потомство, Талассиям

это предположение всегда казалось нелепым. Мир уже целиком находится во власти главной тюремщицы – Тёмной матери.

Для них она никогда не была просто какой-то древней прародительницей – нет, они называют её Владычицей мира. Она – охранник и надзиратель в одном лице. Ворота, ведущие в этот мир, прочно заперты, и ключи находятся у неё. С Талассиями Владычица мира говорит через их кости. Когда она обращается к ним, Тюремщики не слышат голоса или слов: они просто чувствуют, как у них начинают зудеть все кости, а тело совершает определённые действия по чужой воле.

Угаллу считают Маму Ворону всезнающей, прозорливой сущностью, которая поднялась так высоко над миром – надо всеми мирами, – что видит и знает буквально всё, что происходит внизу. Они получают её указания в виде коротких всплешек прозрения. Им не нужны видения или звуковые галлюцинации: в нужный момент они просто понимают, что им нужно сделать, чтобы избежать опасности или добиться истинного триумфа.

Указания

Теоретически Тёмная мать может обратиться к Хищникам в любой момент. Тем не менее, чаще всего это происходит тогда, когда персонажам отчаянно нужна сторонняя помощь.

Считайте, что один раз за историю игрок может попросить у Рассказчика права обратиться к Тёмной матери за указаниями и поддержкой. Сделать это может лишь персонаж, целиком истративший свою Волю, а желательно – находящийся в трудной, потенциально даже смертельно опасной ситуации.

Для воззвания к Тёмной матери персонаж проходит проверку Сообразительности + Самообладания со штрафом от 0 до -4 в зависимости от своего состояния Сытости (0 при Исступлении, -1 при Голодании, -2 при Довольстве, -3 в состоянии Пресыщения и -4 во время Покоя).

Результаты броска

Полный провал: В случае полного провала Хищник не добьётся ответа ни в этот раз, ни в следующий (вне зависимости от полученных успехов). С другой стороны, он получает Веху.

Провал: Обычный провал наделяет протагониста штрафом -1 ко всем Защитным Атрибутам до тех пор, пока он не потратит хотя бы одно очко Сытости (в любых целях).

Успех: Обычный успех целиком восстанавливает запас Воли Отродья: он слышит голос своей Тёмной матери или чувствует её одобрение, расплывающееся по телу подобно теплу.

Исключительный успех: Хищник узнаёт то, что ему необходимо в данный момент. Возможно, он даже получает мистический дар, позволяющий выкрутиться в затруднительной ситуации. Тёмная мать всегда дарует своим потомкам именно то, что им нужно: даже если это будет не самое сильное преимущество, оно будет *напрямую* относиться к проблемам протагонистов.

Получив ответ Матери, Хищник испытывает такое неопишное счастье, что ему становится трудно получать удовольствие от чего-либо ещё. Пока он не проведёт в своём Логове хотя бы несколько часов, точное число которых равно очкам Сытости на момент обращения к Матери, Хищник не сможет восстанавливать очки Воли.

Кроме того, игроку рекомендуется описать свои чувства в момент обращения к Тёмной матери. Технически это не приносит игроку никакой дополнительной выгоды, однако развитие отношений с Матерью может существенно обогатить сюжет (а по усмотрению Рассказчика – принести игроку новые Вехи).

Глава пятая:

Наследия и горизонты

Хотя многие Хищники называют Предвечную грёзу астральным миром, в действительности она представляет собой только *часть* необъятной астральной вселенной. Предвечная грёза находится на самой границе Теменоса и Анима Мунди, и многие её части фактически представляют собой необычные вариации этих миров.

Тем не менее, это вовсе не уменьшает значимость Предвечной грёзы для астрального мира. Она действительно бесконечно огромна и наполнена удивительными местами, которые могут многое рассказать путешественнику о природе человеческих страхов.

Другое дело, что даже будучи частью астрального мира, Предвечная грёза доступна лишь Хищникам. Даже маги – самые приспособленные астральные путешественники – не способны попасть в Предвечную грёзу, если только Отродье не придержит для них портал.

Абсолютное большинство реалий, касающихся Предвечной грёзы, полностью соответствуют правилам, изложенным в дополнении **Astral Realms**. Ниже речь пойдёт о различиях.

Самое просто, поверхностное различие касается терминологии. Вопреки фактам, предложенным в основной книге правил **Beast: the Primordial**, большинству Хищников неизвестны понятия Анима Мунди, Онейроса и Теменоса. У Хищников не существует отдельных терминов для определения Анима Мунди и Теменоса *целиком*, однако им известны периферийные части этих двух миров.

Периферийную часть Анима Мунди, связанную с кошмарами, они называют Мглой, в то время как периферийную область Теменоса – Днём.

Конкретного термина для обозначения индивидуальных Онейросов у Отродий нет: к ним они относятся как к простым личным грёзам тех или иных смертных.

Обе периферийные области астрального мира (Мглу и День) Хищники называют Горизонтами. Опять же, Хищники редко понимают, что Мгла служит составной частью Анима Мунди, а День – уникальным регионом Теменоса, а потому, когда Хищник перебирается из Теменоса в Анима Мунди или наоборот, другие Отродья могут сказать, что он добрался от одного Горизонта к другому.

Структура астрального мира

Хотя подробнее эти реальности будут рассмотрены ниже, во избежание путаницы следует ещё раз повторить, как выглядит структура астрального мира с точки зрения сеттинга **Beast: the Primordial**.

Предвечной грёзы как монолитной, отдельной реальности практически не существует. Фактически это собирательный термин для бесконечных Чертогов – как обустроенных Хищниками, так и одиноких, в которых живут Твари, всё ещё ждущие пробуждения своей человеческой половины. Если Хищник открывает Предвечную тропу не во Мглу или День (описанные в следующих разделах), а в абстрактную “Предвечную грёзу”, они видят практически пустую реальность,

лишённые конкретного наполнения. Иногда в ней встречаются Безмятежные Твари (порождённые Хищниками, перешедшими в Отступление) или астральные путешественники из числа других Отродий, однако в целом она лишена конкретного содержания.

Во избежание путаницы стоит отметить, что комплекс из нескольких Чертогов, расположенных в одном *физическом* (географическом) регионе Земли, называется Местной грёзой. Например, все Логова, принадлежащие к Лондонскому Улью, будут принадлежать к одной Местной грёзе, а Логова Лиссабона – к другой.

Из Логова Хищник может выйти в Теменос и Анима Мунди, известные и другим астральным путешественникам наподобие магов. Тем не менее, когда Хищники это делают, первоначально они появляются лишь на самой границе Теменоса (в области, известной как День) или на самой границе Анима Мунди (в так называемой Мгле).

День и Мгла наполнены специфическим содержанием, представляющим интерес непосредственно для Хищников. Тем не менее, если Отродье не собирается в них задерживаться, после длительного путешествия оно может перейти и в "обычную", основную часть Теменоса или Анима Мунди.

Местная грёза

Самый фундаментальный уровень Предвечной грёзы известен как Местная грёза: подробно он был описан в брошюре **Building a Legend**, однако в целом можно сказать, что он представляет собой астральный мир, объединяющий страхи сугубо *местного* населения (например, жителей одного конкретного города и ближайших окрестностей).

Впрочем, настоящей “точкой отсчёта” для своих путешествий по астральному миру Хищники привыкли считать свои Логова, расположенные в различных частях Местной грёзы. Если Хищник пытается открыть Предвечную тропу из Логова в астральный мир, ему нужно выбрать точку назначения в виде одного из двух Горизонтов: Мглы или Дня.

День

День, или периферийная область Теменоса, представляет собой бесконечный набор из различных тематических областей, наполненных любыми пугающими концепциями, когда-либо появлявшихся в коллективном сознании человечества. Это может быть царство вечного одиночества, царство войны или даже царство научно-фантастических представлений о Красной планете.

Опять же, подробнее области Теменоса уже рассматривались в дополнении **Astral Realms**: День вмещает в себя просто устрашающие варианты таких областей. В остальном от Теменоса День несколько не отличается.

Если Хищник решает создать внутри Дня новый Чертог, ему нужно обрушить любой Кошмар на разум *живого* астрального путешественника (и именно настоящего путешественника, а не призрачного "актёра", живущего в этом царстве идей и концепций).

В случае успеха он создаёт полноценный Чертог, который, как правило, тотчас же населяют “актёры” Теменоса. Увы, по мере изменения человеческих

представлений о тех или иных концепциях такой Чертог тоже начинает меняться, пока наконец не разрушается, окончательно забытый смертными.

Иными словами, Чертоги, построенные в Теменосе, могут быть сколь угодно забавными или ценными, но они никогда не бывают вечными. Когда такой Чертог начинает разрушаться, он временно становится частью Местной грёзы. Спустя ещё какое-то время он либо растворяется в небытии, либо – если ему удалось стать частью народного фольклора – может переместиться во Мглу.

Мгла

Мгла представляет собой один из самых странных миров, известных Отродьям. Строго говоря, Мгла скорее *граничит* с Анима Мунди, чем находится на её территории. Когда Хищник совершает прыжок во Мглу, он оказывается на самой периферии Анима Мунди. Эта периферийная область представляет собой ровный и голый камень, который тянется на бесчисленное количество километров во все стороны.

Самые терпеливые Хищники утверждают, что они шли по этому камню целыми сутками, прежде чем им удавалось найти что-нибудь необычное: например, заброшенный или даже обжитый Чертог другого Отродья.

Ни один Чертог не может оказаться во Мгле без особых причин. Мгла вбирает в себя только те Чертоги, которые вошли в легенды весьма и весьма значительной части смертного населения, а потому, когда посреди бесконечной каменной равнины Хищник встречает чужой Чертог, он должен понимать, что наткнулся на феноменально древнее или особенно жуткое место.

Для того чтобы облегчить себе задачу, Рассказчик может и не придумывать такие Чертоги самостоятельно. Если он знает, что вскоре, в пределах грядущей игры, персонажи совершат путешествие во Мглу, он может предложить каждому игроку озвучить одно-два предложения по характеру или наполнению таких уникальных Чертогов. Получив все ответы, Рассказчик создаёт от одного до нескольких Чертогов, соответствующих пожеланиям игроков.

Поиск интересных Чертогов или других важных мест во Мгле предполагает проверку Решительности + Эмпатии.

Результаты броска

Полный провал: В случае полного провала Хищник находит Чертог, в котором всё ещё живёт Тварь, ожидающая свою человеческую половину. Вполне вероятно, что Тварь нападает на него и пытается разорвать на части.

Провал: Персонаж бродит во Мгле на протяжении целой сцены. Затем он может пройти новую проверку со штрафом -2. С каждым новым провалом штраф увеличивается. Теоретически это означает, что Хищник может потеряться во Мгле навеки... после чего другие путешественники будут наткнуться уже на него.

Успех: Персонаж находит именно то, что ищет: например, бесхозный, но чрезвычайно ценный Чертог.

Исключительный успех: Ещё перед входом в Чертог Хищник понимает, какими Чертами он наделён. При желании он может повернуть назад или защитить себя от определённых эффектов.

Яркая грёза

Как уже говорилось, у Хищников нет чёткого представления о Теменосе. Они знают только о том, что если бродить по территории Дня слишком долго, то можно попасть в места, которые воплощают не только страхи, но и другие концепции человеческого мышления.

Говоря откровенно, Хищники часто побаиваются этих мест, поскольку они наполнены таким количеством сведений и концепций, что у Отродий появляется ощущение чрезвычайно сильной информационной перегрузки. Даже не понимая, где конкретно проходит граница между Днём и этим пугающим миром концепций, Хищники придумали для его обозначения термин *Яркая грёза*. Фактически Яркая грёза и представляет собой буквальный Теменос, не считая пограничных областей, входящих в понятие *Дня*.

Для перемещения из одного царства Яркой грёзы в другое Хищнику предстоит пройти проверку Сообразительности + Расследования со штрафом от -1 до -5 в зависимости от "тематической дальности" двух локаций. За каждую единицу подобного штрафа переход требует получасовых поисков выхода.

Подробнее мир Теменоса – разумеется, без использования термина *День* – описан в дополнении **Astral Realms**. Обратите внимание, что, как и маги и некоторые другие создания, Хищники могут влиять на идеологии *материального* мира через искажение тематических областей Теменоса.

Новые Наследия

Разделение

Иногда Хищник приходит к выводу, что он больше не в состоянии вести подлобную жизнь. Возможно, ему жаль людей, а возможно, его что-то не устраивает в своей Твари. Так или иначе, он твёрдо решает, что им с Тварью пора разойтись своими путями.

Для этого он тратит все очки Сытости, доводя себя до Исступления. Затем он отправляется в Логово и проводит там от одного до нескольких дней. Каждый день он теряет по очку Воли и получает по очку летального урона. Как только Воли у Хищника не остаётся, Тварь приходит к выводу, что безумец пытается убить их обоих.

В безрассудной попытке накормиться хотя бы мясом предателя, Тварь срывается с места и нападает на своего мучителя. В этот момент Хищник и сам впивается в неё зубами, сплетаясь с Тварью в некое подобие змея Уробороса, пытающегося проглотить собственный хвост.

В этот момент Отродье проходит проверку Решительности + Могущества своей Твари.

Результаты броска

Полный провал: Тварь удерживает Хищника от Разделения. Атрибуты протагониста сокращаются на единицу, а их максимальное значение отныне равно половине Логова с округлением *вниз*. И хотя Тварь не станет предпринимать агрессивных действий для отмщения своему вероломному избраннику, она никогда не забудет, что он попытался от неё избавиться. О тёплых отношениях между Тварью и Хищником теперь придётся забыть.

Провал: Либо Тварь, либо Хищник убивает свою вторую половину. Выживший проживает несколько дней, равных Логову, после чего тоже отправляется в мир иной.

Успех: Хищник и Тварь расходятся своими путями, причём последняя обретает некое понимание мотивов своего избранника, а потому не пытается отомстить. Строго говоря, она знает, что убийство своей человеческой половины приведёт и к её собственной гибели. Впрочем, это не означает, что Тварь *никогда* не впадёт в дурное расположение духа и не попытается вставить Хищнику палку в колёса. В целом она считает Отродье своей более слабой половиной.

Что гораздо важнее, Тварь обретает плоть и отныне может выбираться в физический мир, где она начинает охотиться и отвечать за Сытость самостоятельно.

Сам Хищник считается наполовину духом и может посещать Логово со всеми его преимуществами. Он больше не должен кормить свою Тварь, однако может использовать Сытость собственной Твари для усиления своих Кошмаров (и единственного Атавизма, если он добивается исключительного успеха в проверке Разделения).

Тварь утрачивает те очки Сытости, которые были задействованы Хищником, и редко испытывает восторг по этому поводу.

Персонаж лишается доступа ко всем Атавизмам, а Тварь – к Кошмарам.

В целях безопасного пребывания в мире людей Тварь может принимать облик самого Хищника, просто тратя на это мгновенное действие. Поскольку действия

Твари отличаются большей агрессивностью, чем поведение большинства Хищников, Тварь быстро привлекает к себе внимание охотников и Героев. Если разъярённые смертные увидят человеческий облик Твари, они могут спутать её с самих Хищником и начать охоту за ним.

Исключительный успех: Хищник сохраняет доступ к одному Атавизму, а Тварь – к одному Кошмару.

Уничтожение

В Хрониках Тьмы душа считается чрезвычайно важной составляющей личности. Тем не менее, даже утратив душу, человек (или монстр) способен жить и получать определённое удовольствие от своего существования. Вся разница между человеком, наделённым душой и утратившим это невидимое сокровище, заключается в появлении у бездушного индивида Постоянного Состояния *Потеря души*. Его описание встречается в **Третьей главе** этой книги, не говоря, разумеется, о других сеттингах Хроник Тьмы.

Когда человек становится Хищником, он утрачивает свою душу. Тварь пожирает её во время процесса, известного как Поглощение – что отчасти и объясняет это название.

Поскольку Тварь становится новой душой персонажа, он не приобретает вышеописанного Состояния *Потеря души* и живёт по тем правилам, которые были представлены во всех книгах **Beast: the Primordial**.

Но что если Хищник захочет избавиться от своей Твари и обрести полноценную душу? Ответ на этот вопрос и даёт Наследие Уничтожения.

Ещё до убийства собственной Твари Хищник должен подыскать себе новую душу. Сделать это можно любым подходящим способом: попросить мага забрать душу у смертного, провести чудовищный ритуал, обратиться к личам и так далее. Каким бы образом персонаж ни обрёл душу, он должен запереть её в характерном предмете или артефакте, с тем чтобы извлечь её сразу после убийства Твари.

После всех этих приготовлений Хищник понижает само *значение* Воли на единицу, адаптируясь к новой душе. После этого Хищнику остаётся убить свою Тварь любым доступным способом. Многие заманивают в собственное Логово Героев, другие подговаривают знакомых чудовищ, третьи объединяются с другими Хищниками, желающими вернуть себе человеческие души, и помогают “взаимоуничтожить” Тварей друг друга.

Один из самых прямолинейных способов заключается в том, чтобы насытить свою Тварь до состояния Покоя, после чего напасть на неё в собственном Логове. Тем не менее, в этом случае у Хищника остаётся только один шанс на убийство Твари одним-единственным ударом. Если ему это не удастся, Тварь проснётся и сольётся с ним воедино по обычным правилам. В этом случае заготовленная душа ускользнёт от Хищника, и ему придётся искать новое замещение.

Но даже убийство Хищника не гарантирует выживание самого персонажа. В момент гибели Твари игрок проходит проверку любого из трёх Атрибутов Воздействия (Силы, Внуительности, Интеллекта) + любого из трёх Защитных Атрибутов (Выносливости, Решительности или Самообладания). Он вправе выбирать самые высокие из них. Из этого броска вычитается уровень Логова.

Успехи, полученные в этой проверке, сопоставляются с проверкой Могушества + Сопротивления – Сытости Твари. Если Хищнику удалось набрать больше успехов, он избавляется от своей Твари и обретает душу. Если победа остаётся за Тварью, она забирает предателя с собой в могилу.

Кровавый развод

Если всё у Хищника удаётся, он становится практически полноценным смертным со следующими особенностями:

- Он остаётся на том уровне Сытости, на котором пребывал в момент гибели Твари.
- Хищник теряет все Атавизмы или оставляет себе только один в случае исключительного успеха при проверке Уничтожения.
- Если у него есть хоть одно очко Сытости, он сохраняет доступ к Праву рождения и Кошмарам. Как только Сытость падает до нуля, он утрачивает эти характеристики навсегда.
- Хищник не может восполнять запас Сытости благодаря охоте (что зачастую и служит первоначальной *целью* Уничтожения), однако может высасывать по очку Сытости из других Хищников, поедая их мясо или выпивая их кровь. За каждое очко летального урона он получает по очку Сытости.
- Персонаж навсегда утрачивает своё Логово и не может возвести новое. Хотя он может посещать Логова других Отпрысков, их Твари подсознательно чувствуют ауру вероломства, исходящую от него. Если в чужом Логове нет хозяина, который мог бы сдержать свою Тварь, чудовище непременно нападёт на предателя.
- Тёмная мать запрещает неблагодарному Отпрыску становиться частью других оккультных семей, а потому персонаж никогда не сможет пополнить ряды вампиров, магов или других мистических существ. Исключением остаются лишь демоны, которые могут подыскать для такого предателя новую роль.

Инверсия

Многие Хищники ненавидят себя за чудовищные поступки, которые они совершают в мире людей. Однако в случае с большинством из них этой ненавистью, стыдом или раскаянием всё дело и ограничивается.

Инверсию выбирают лишь те немногие индивиды, которые больше не могут позволить себе и другим Отродьям калечить жизни людей. Они бросают вызов собственной Твари, убивают её и превращаются в близкий аналог Героев, начиная охоту на собственных кровожадных братьев.

Для начала Инверсии Хищник должен найти способ наложить на свою Тварь Анафему. Каким бы образом он это ни делал (расспрашивал местных призраков, копался в гримуаре своего Храма, совершал астральные путешествия по Предвечной грёзе), ему предстоит пройти продолжительную проверку Интеллекта + Оккультизма и накопить 20 успехов, делая по броску в неделю.

Тварь подсознательно чувствует, что её избранник что-то готовит. Она не может явно ему помешать, однако каждый контакт с её сущностью затрудняет поиски Хищника. Каждое использование Атавизмов и Права рождения устраняет один из накопленных успехов. Принятие своего истинного обличья заставляет Хищника потерять сразу несколько успехов, точное число которых равно его Логову.

Не забывайте, что продолжительные проверки ограничены суммой дайсов, присутствующих на руке персонажа. Если из-за подобных штрафов персонаж не сможет найти подходящую Анафему для своей Твари за несколько бросков, число которых равно его Интеллекту + Оккультизму, ему придётся оставить свои попытки – по крайней мере, на определённое время.

Обнаружив Анафему, Хищник приходит в Логово и бросает вызов собственной Твари. Даже ослабленная Анафемой, она предпринимает всё, чтобы победить отступника. Если Твари удаётся взять верх, считается, что Хищник попробовал перейти в Отступление: пройдите проверку на соответствующее Наследие.

Если побеждает Отродье, его последний удар не убивает Тварь, а навсегда запечатывает Анафему в её сущности в виде физического символа (например, меча, торчащего из её панциря). Тварь продолжает жить в своём Логове, однако если когда-либо Герой (*не* сам персонаж и *не* другой Хищник) вырвет из неё символ Анафемы (наподобие меча или священного копья), Тварь и предавший её Отпрыск немедленно погибают.

Охота на братьев

- Инверсия забирает у Хищника запас Сытости, но оставляет ему доступ к Кошмарам, Праву рождения и Атавизмам. Эти способности Хищник может использовать только на уровне “Обычного эффекта”. Он не способен понижать Сытость, поскольку её просто нет, как и использовать “Полный” или “Голодный” эффект.

- Хищник может посещать своё Логово и пользоваться его благами, хотя в этом случае он рискует столкнуться с ослабленной, но всё ещё живой Тварью. Он не способен расширять Логово, но сохраняет иммунитет к соответствующим Чертам. Даже когда он будет посещать Логова других Хищников (предположительно – в целях их истребления), соответствующие Черты не смогут его ранить.

- Подобно Герою, Хищник может проходить проверки на восприятие в попытке понять, как давно в той или иной локации были другие Хищники. В случае успеха персонаж узнаёт, посещали ли другие Отродья текущую область в пределах нескольких дней, точное число которых равно его Логову. Если он узнаёт, что определённый Хищник действительно недавно был в этом месте, он начинает чувствовать направление, в котором может его найти. Исключительный успех позволяет установить и расстояние до такой жертвы (с точностью до одной мили).

- Если другой Хищник подвергнется нападению со стороны протагониста, но выживет, он сможет отслеживать его в ответ, используя вышеописанную систему.

- Протагонист может накладывать на других Отродий Анафемы, однако они действуют *одновременно* и на жертву, и на него самого. Анафема перестаёт действовать на него только со смертью противника.